HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

# PlayStation® Magazin

Ára: 1990 Ft

14. SZÁM

PlayStation

## ALIEN RESURRECTION

A FALAKBÓL TÖRNEK ELŐ, HOGY A FRÁSZT HOZZÁK MINDENKIRE! VEDD FEL A HARCOT!

## VÉGE, LARA?

VAGY MÉGSEM? ÉL VAGY MEGHALT A CYBER-HŐSNŐ, AKI FELRÁZTA A JÁTÉKIPART? TOMB RAIDER: CHRONICLES!

## „JOGOSÍTVÁNYT, FORGALMIT!"

NÉZZÜNK CSAK RÁ A DRIVER 2-RE EGY KICSIT! A NYÁR A NOTÓRIUS GYORSHAJTÓKÉ LESZ



## KICSI – DE ERŐS (ÉS TELJESEN FELÚJÍTOTT)

KICSI, MODERN ÉS JÓPOFA, MÉG A MOBILT IS BELEDUGHATOD A PS EGY TÉGED IS BEHÁLÓZ!

## SZEMLE ŐRÜLET!

FRONT MISSION 3
WIPEOUT SE
ALUNDRA 2
ETERNAL EYES
DISNEY RACING
DRACULA
ASTERIX & OBELIX
MOHO
DRAGON VALOUR
RESCUE SHOT
TRON BONNE
ALL STAR TENNIS 2000
NIGHTMARE CREATURES II
ÉS MÉG NÉHÁNY!




MORTAL KOMBAT ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■ READY 2 RUMBLE 2 ■ TITAN AE A TERVEZETBEN ■ DIGIMON WORLD ■ TONY HAWK ■ FIFA A PS2-ÖN ■ MÉDIAINTERJÚ BASS FACE SASCHÁVAL ■ DVD ÚJDONSÁGOK

# Előszó



**A nyár legfőbb problémája egy videojáték-megszállott számára az, hogy hogyan is lehetne összehozni a vakáció két fő elemét: a vízpartot és a PlayStationt. Eddig ez elég nehéznek bizonyult, hiszen míg magát a konzolt csak ki lehet rángatni a vízpartra, és valahogy még áramhoz is juthat az ember, azonban a TV-vel már több baj van.**

Felismerték azt a problémát a Sonynál is, (alig öt év alatt ugyan) és megtették az első lépéseket a mobil játékgép felé. A PlayStation Egy már minden tekintetben hordozható, hiszen kicsi és könnyű, valamint LCD képernyő is kapható majd hozzá. Az egyetlen szépséghiba, az akkumulátor ugyan még megoldásra vár, de az autók szivargyújtója nyilván jó kiindulási pont lesz... idén ősztől. Ekkor kerül ugyanis forgalomba, és ezzel egy időben leállítják az eddigi legsikeresebb konzol, a régi PSX gyártását.

Nézzük a nyárközép játékhíreit. Rémületes borítónkon már ott is van egy alien, a lassan három éve fejlesztés alatt álló játékból. Nem kapkodták el, az biztos – és reméljük, megérte ennyit várni. A képernyőfotók mindenesetre bíztatóak.

Kedvenc cyber-hölgyeményünk, akit már majdnem elfelejtettünk, s akire már csak az ismételten követelt cheat-kódokon keresztül utalhattunk, úgy látszik ismét az életünk része lesz. Lara Croft - ha nem ugrott be eddig –, feltámadni látszik, a legfrissebb infókat máris elolvashatjátok a 11. oldalon.

Szerintem mindenki szívesebben menne hazafelé a 7-es busz helyett egy három emelet magas robotruhában, amin belül nincs tömeg, se ellenőr, viszont annál gazdagabb fegyverkínálat. Ha ezt ti is így gondoljátok, olvassatok bele a *Front Mission 3* előzetesébe, amiből kiderül, hogy az efféle robotöltönyt Wanzernek nevezik, és a Square gyártja méret alapján.

Mi maradt ki? Például a *Driver 2.* Vagy a demó CD-n található szenzációs *Moho* játszható változat, amiben három pályán át robotkodhatsz, vagy a Menő Manóra emlékeztető Vibri, a *Vib Ribbon* kissé idétlen főhőse, akinek élete egy dróton függ – aminek a vége a te kezedben van!

Jancsina Attila – főszerkesztő


## őfizetés

06 Budapest 35 Pf.: 141
efon: 457-1123

P bankkártyával: (06-1) 266-0000
erTicket Kft.
88 Budapest, Szentkirályi u. 8.

## ayStation Stáb

zetközi stáb:
zerkesztő: Mike Goldsmith
sszerkesztő: Mark Donald
észeti szerkesztő: Milford Coppock
Nick Moyle
matervező: Liv Kvello
atvezető (tippek): Dan Mayers
atvezető (lemez): Catherine Channon
dukciós asszisztens: Andrea Toal

ő: James Cheadle, Martin Burton, Jude Edington,
ig Stennet, James Cumptsy, Katherine Lane-Sims,

katársak: Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, John
ch, Dave Jeffrey, Nick Ellis, Chris Buxton, Zy
holson, Pete Wilton, Steve Merrett, Jonathan
is,Efrain Hernandez-Mendoza Paul Rose, Lee Hall,
on Middleweek és Guy Woodward

yar stáb:
igazgató: Szabó Zsolt
zerkesztő: Jancsina Attila
zerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
fikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
rkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
katársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
ka Zoltán Gábor, Szedleczky Csaba, Béres
re, Drapos Gergely, Bognár József, Palkó
os, Abdel Rahman Dávid

kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Majdnem Kék Studio
Óbudai-Sziget 131. Tel.:457-1155

ló: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
detésszervezés:
CIDENTS PRODUCTIONS Kft.
Budapest Flórián tér 4-5.
: 387-8219, 387-8614
/fax: 387-8249

keting és média kapcsolatok:
F. Productions Média Ügynökség
ail: info@tofproductions.hu

da: Veszprémi Nyomda Rt.

dai munkák:
lt Produkciós Iroda
Bp. Hajógyári-sziget 134. Tel.:437-9065
esztés: MÉDIA TRADE Bt.
: 352-0662
EW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
: 322-44-03

eszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
egionális részvénytársaságok,
pesti Hírlapkereskedelmi Rt.
kiadó




1585-3454







## CÍMLAPSZTORIK



A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ LAPOZZ MÁR MOST!

PlayStation Magazin

# TARTALOM




022. oldal

## Pedált a padlóig!

A *Diver* visszatért, egy kellemes kis meglepetéssel: KISZÁLLHATSZ AZ AUTÓBÓL!



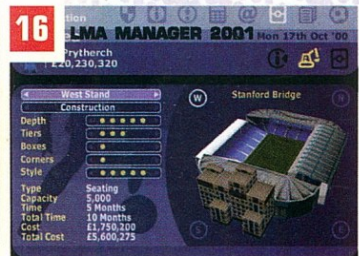

016. oldal

## LMA Manager 2001

A Codemasters menedzserképző játékának újabb epizódja

## TERVEZET



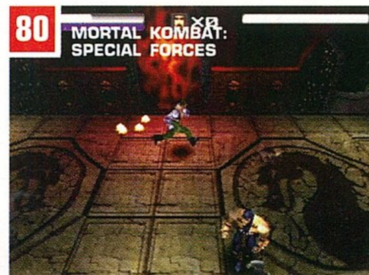






## ELŐZETES












## SZÍNES






**„Felmásznak a falakra, csoportokba verődnek, és az árnyak között lopakodnak"**



44

**Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja.** Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.




**028.** oldal

## Szörnyek! Szörnyek!

Túl hosszú idő telt el a legutóbbi *Aliens* játék óta, hát most íme, egy újabb gyöngyszem...

## SZEMLE









## RENDSZERES



## CD-melléklet

Egészséges diétaként rágd át magad a legfrissebb játékokon




**DESTRUCTION DERBY RAW** *Játszható*
Légy te is részese a lélegzetelállító sebességnek és a hatalmas ütközéseknek a demó két, halálmegvető bátorságot igénylő módjában

**STAR TREK: INVASION!** *Játszható*
A Romulanok megtámadtak egy szövetségi hajót. Kicsit gatyába kéne őket rázni...

**SILENT BOMBER** *Játszható*
Vidd végig a Studio 3 kirobbanó új sikerének teljes tanuló módját és első pályáit

**MOHO** *Játszható*
Rongyolj át a zseniális akció/ fejtörő/mindenmás játék három arénáján

**VIB RIBBON** *Játszható*
Egy kis étvágygerjesztő a *PaRappa The Rapper* kiagyalójának bizarr, ám frenetikus új játékából

**GRIND SESSION** *Videó*
Csodáld meg a világ legjobb deszkásainak észbontó mutatványait az ehavi deszkás felhozatal eme gyöngyszemében

**TENCHU 2** *Videó*
Az Activision nindzsás játékának folytatása mögéd lopakodik és elvágja a torkodat, mielőtt annyit mondhatnál, hogy *Tenc*...

**GALERIANS** *Videó*
Előzetes a Crave túlélő-horror ajánlatából

**VANISHING POINT** *Videó*
Egy kis ízelítő a következő hónapban megjelenő játszható demó előtt. Az itt látottak alapján valami egészen szédületes tempóra számíthatunk...

**TITAN AE** *Videó*
Egy filmelőzetes, ami biztos felcsigázza az idei év végén (remélhetőleg) megjelenő játék iránti érdeklődésedet

**CHEAT LETÖLTÉSEK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ...**
- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

**MOST** LAPOZZ A **84.** OLDALRA!



## ÓVATOS BEPILLANTÁS A JÖVŐ SZENZÁCIÓIBA

# AZ EA FŐHADISZÁLLÁSA

- Játssz a megélhetésért
- Egy 8 milliárd forintos játszótéren
- Amelynek egy bár is része
- Többé nem kell öltöny és nyakkendő

**Egy nyomós, 8 milliárd millió forintos ok arra, hogy a videójáték-iparban helyezkedj el**

Miért is bámulunk egy olyan tájképre, amely úgy néz ki, mint egy tó közelében épült repülőtér-terminál? Nos, azért, mert ha valaha is érdekelt téged, hogy milyen lenne a videójáték-iparban dolgozni, akkor itt a nagy lehetőség, hogy bepillantást nyerj az Electronic Arts, az ipar legsikeresebb kiadójának mindennapjaiba. Persze a videojátékok esetében nem is olyan szigorú a munkaidő. A médiavállalatok mindenek előtt a rugalmasságra helyezik a hangsúlyt, így gyakran csakis az a lényeg, hogy az adott munka meglegyen. A végeredmény pedig az, hogy az Electronic Arts és a hasonló cégek olyan megélhetést kínálnak, amelyhez képest a nyomulós, öltönyös-pókerarcú bankárok élete olyan, mint a zsákvarrás a börtönben.

Az EA-nél minden arról szól, hogy a maximumot hozzák ki az emberekből, és ez az elhivatottság az angliai Surrey-ben épült, 8 milliárd forintos, acél-üveg szerkezetű főhadiszállásukon is meglátszik. Ez egy nem mindennapi irodaépület. A „mezei" irodaépületek ablakai általában nem ligetek által határolt, hattyúk által lakott tavakra néznek. Az üzleti élet szereplőinek központjaiban legtöbbször nincsenek nagy, hajlított üvegfalak, amelyek nyáron visszacsúsznak, hogy beengedjék a napfényt és a frissítő szellőt a cég éttermébe, amelynek még saját sushi-szakácsa is van. Még fontosabb, hogy kevés munkahely működtet saját italbárt a szomjas alkalmazottak legnagyobb megelégedésére. Az emberiesség odáig megy, hogy a házban masszőr, edzőterem, kispályás foci, közért (sokféle csoki van, leteszteltük) és játékterem is található (bár utóbbiban az asztalifocin és a Sega Rally gépen kívül lehetne más is, az igyekezet mindenképp tiszteletre méltó). Ha pedig az EA alkalmazottak szeretnének reggel fél órát spórolni, s délután még egy órát nyerni, elég ráklikkelniük a Waitrose on-line-ra, amely házhoz szállítja a rendelt élelmiszert. Pedig ez is csak egy munkahely. Két hattyúbecézgetés, gyúrás, vagy kávészünet között az alkalmazottaknak ugyanúgy el kell végezniük a feladatukat. De a munka is élvezetesebb ugyebár, ha egy kellemes, ösztönző helyen dolgozunk, amely jó tágas, és a környezete is vonzó és változatos.

Bár a videojátékok világában nem minden munkakör csupa élvezet, a munka a gyakorlatban rendszerint nyugalmasabb, közvetlenebb, kreatívabb és izgalmasabb, mint más, hagyományosabb ipari szférákban. Sőt, mi több, a videojáték-ipar újabb munkatársakra vadászik. A több százmilliárd forintos ágazat elképesztő iramban fejlődik, lassan már a filmipar babérjaira pályázik, így bőven vannak még benne munkalehetőségek.

Az EA Europe a friss munkalehetőségeket a www.ea-europe.com/jobs/html oldalra teszi fel, a www.datascope.co.uk is egy ügynökség, amelynek szakterülete a videojáték-iparba való toborzás, s az Edge magazin is dugig van „munkatársat keresünk" jellegű hirdetésekkel. Ami a *PSM*-et illeti, épp egy olyan anyagon dolgozunk, amelynek segítségével könnyebben elhelyezkedhettek majd a videojáték-iparban. Készülgess, lassan főnököd szemébe mondhatod, hogy mit gondolsz róla... ■

**Mark Donald**







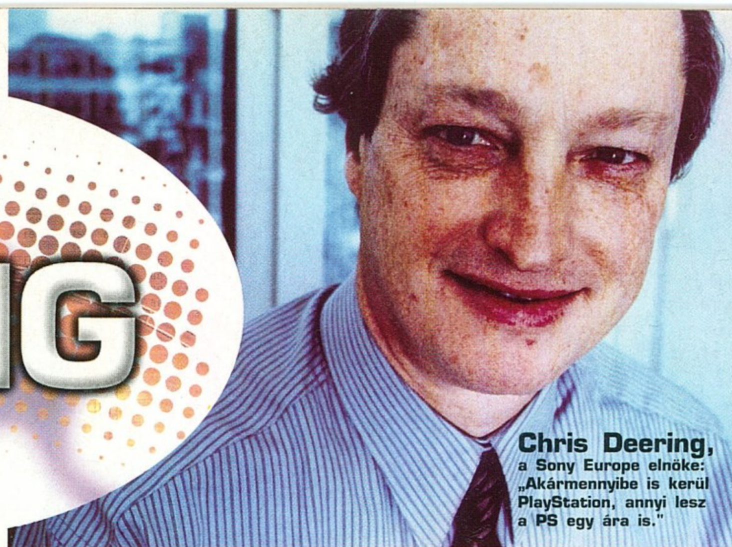

Fotók: James Cumpsty

**Az összes EA alkalmazottat** felfegyverezték egy olyan azonosító kártyával, amely lehetővé teszi biztonsági azonosításukat az épület minden részében, s automatikusan levonja bérükből a pénzt, amelyet a cég boltjaiban költenek el. Tisztára, mint a hetvenes évek sci-fijeiben


FIFA 2000
FIFA
PARK
EURO 2000
UEFA
F
2000

# LOADING

## HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL



**Chris Deering,** a Sony Europe elnöke: „Akármennyibe is kerül PlayStation, annyi lesz a PS egy ára is."

## EBBEN A HÓNAPBAN...






**Az új PS** egy mérete az eredeti harmada, és tavasszal jön hozzá a WAP-telefon összekötő kábel és a csatlakoztatható LCD képernyő

A PLASTATION ÚJ KÖNTÖSBEN

# PS EGY: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

## ONLINE JÁTÉKOK TÖMEGE VÁRHATÓ A VADONATÚJ PS EGYRE

**A sok találgatás után a Sony végre nyilvánosságra hozta az újratervezett PS1-gyel kapcsolatos részleteket. A neve PS egy lesz, szeptemberben kerül a boltokba, és nagyon kedves egy masina...**

A bejelentésből kiderült, hogy a konzol kisebb lesz, az eredeti gép méretének mintegy harmada. A változások azonban nem csak ennyiből állnak; ez csak a kezdet. Várható még egy csatlakoztatható LCD-képernyő is, valamint egy adapter-kábel, amivel az Internetes játékot kedvelők WAP mobiltelefonjaikat csatlakoztathatják a géphez. PocketStation a mobiltelefonon?

Technikai értelemben véve a PS egy pontosan ugyanaz a gép, csak a modern technológia áldásainak köszönhetően a Sony egy jóval hordozhatóbb méretre tudta szabni. Az új gép ára egyelőre még ismeretlen, de Chris Deering, a Sony Europe elnöke így nyilatkozott: „A PS egy egy PlayStation. Akármennyibe kerül is a PlayStation, a PS egy ára is anynyi lesz."

A Sony az új konzol megjelentetését szeptemberre tervezi, a PlayStation2 európai megjelenése előtt; ezzel a dátummal egyébként befejeződik az eredeti PlayStation gyártása is. A Sony talán támadást intéz a GameBoy uralta hordozható játékgépek frontján?

„Nyilvánvaló, hogy a hordozhatóságban hatalmas piaci lehetőségek rejlenek, elég csak arra gondolni, hogy a Walkman mennyire kiterjesztette a zenehallgatói vevőkört." – magyarázza Chris – „Úgy vélem, hogy – már csak a hordoz-

**„A PlayStation játékokban lesz WAP technológián alapuló kapcsolódási lehetőség"**

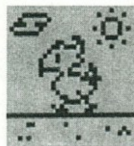
A WAP mobiltelefonok (balra) csatlakoztathatók lesznek a PS egyhez, hasonlóképpen a PocketStationhöz (jobbra), csak itt Internetes kapcsolati lehetőséggel




## ELJÖTT AZ IDŐ

### HOGY MIT IS JELENT MAJD SZÁMODRA A DRÓTNÉLKÜLI KAPCSOLAT?

**Milyen módon használhatják ki a játékosok a drótnélküli kapcsolatot? És ez lesz az új PocketStation? Nos, az al-játék kód, amelyek segítségével a teljes verziójú PSX játékok képesek kapcsolatot létesíteni a PocketStationnel, már megtalálható az európai kiadásokban. A *Ridge 4*-ben benne van, a *Final Fantasy VII*-ben szintén, sőt, a most készülő játékok közül nem kevés azzal a lehetőséggel is rendelkezik, hogy menüből választhasd ki a kívánt opciót. Ez eddig csak Japánban volt így – mostanáig. Lehet, hogy a jelenleg fejlesztés alatt álló játékok aljátékait újból elérheted, ha WAP-kompatíbilis telefonról akarsz játszani. Ennek segítségével felgyúrhatnál egy karaktert a *Final Fantasy VII* egyik mini-játékában, hogy aztán a Sony szerverre feltöltve megküzdj a többiekkel. Itt az online Chocobo...**



hatóság definíciójából adódóan is – lesz némi átfedés, de mi ezt a piacot a saját nézőpontunkból közelítjük meg."

Szeptemberben megjelenik még egy adapter-kábelcsalád, ami az egész PlayStation családot (PlayStation, PlayStation2, PS egy) csatlakoztatja a WAP-kompatíbilis mobiltelefonokhoz. A WAP telefonok segítségével pedig weboldalakhoz férhetünk hozzá, és letölthetünk információkat sportról, szórakoztatásról, pénzügyekről, és természetesen újonnan kifejlesztett WAP-játékokhoz is elérésünk lesz. Ez persze nem jelent online telefonos *Quake*-meccseket, de a játékinformációk kicserélése lehetséges, ugyanúgy, mint a pontszámok fel-, és a többiek adatainak letöltése. A japán PocketStation sikerét tekintve ezek a mobilok hasonlóan népszerűek lesznek Európában.

„A PocketStationnel kapcsolatban annak idején voltak telefonos kapcsolatra vonatkozó terveink." – válaszolja Deering – „A PlayStation2 kifejlesztése miatt ez már nem jutott el Európába és az Államokban. Ennek ellenére minden bizonnyal lesznek online lehetőségek az új PS egyre megjelenő játékokban."

A Sony Japan már most fejleszti az online játékokat a telefonokra, és a kiszolgáló számítógépeket, amelyek megbirkóznak majd az előrelátható forgalommal. Európában is kezd beindulni a WAP játékok fejlesztése, hiszen az Eidos egy, a Nokia mobiltelefon-társasággal létrehozandó megállapodáson dolgozik.

Az online telefonos kapcsolat technológiája már nálunk is hasonló szintű, mint Japánban, de az Internet hozzáférés még mindig túl drága ahhoz, hogy az emberek a mobiltelefonjukról szörfözzenek a Neten. A magyarországi mobilszolgáltatók előfizetői csúcsidőn kívül jóval kedvezőbb percdíjakkal kommunikálhatnak ugyan, de még így is valószínűleg ingjük-gatyájuk rámenne egy jó kis *Quake*-ezésre. Angliában azonban a British Telecom egyéb telefontársaságok számára is megnyitotta hálózatát, így tekintve az olcsó mobiltarifákat (legalábbis külföldön, nálunk sajnos nem...) a jövő a drótnélküli készülékeké.

Jövő tavasszal a PS egy hordozhatóvá válik, hiszen a boltokba kerül a csatlakoztatható mini-LCD képernyő. Ennek a kedves kis cuccnak a mérete megegyezik a CD-játszó fedelének méretével, és kihajtható lesz. Mivel a PS egy szivargyújtóról üzemel, felválthatja az unalomūző rejtvényfüzetek szerepét utazás közben. Legalábbis az autók esetében... Jelenleg a PS egy hálózati kábellel üzemel, ami az autóra, vagy a 220-as hálózatra korlátozza a hordozhatóságát. A Sony hi-tech hátterét tekintve (például a digitális camcorderek vagy a Vaio laptop), csak idő kérdése, hogy a PS egyhez tartozó akkumulátorok is megjelenjenek a boltok polcain. „Rengeteg energiát emészt fel egy CD-ROM és egy LCD képernyő üzemeltetése," – mondja Deering – „és ha képesek leszünk létrehozni egy olyan telepet, ami megengedhető áron tudja ezt az energiát biztosítani, természetesen megtesszük."



**A PS egy** a mini LCD-képernyővel (és WAP) telefonnal, amitől hordozható vá válik majd...

Tehát valahol a Sony hadseregnyi fehérköpenyes alkalmazottja dolgozik azon, hogy áttörést érjen el az újratölthető lítium-elemek területén. Ezután a PS egy felszáll a vonatra, és a Budapest-Siófok útvonal már soha sem lesz a régi...

**DM** ■

## MARGÓ SZÉLEN

### JOLIE FELKÉSZÜLT

Angelina Jolie, a most készülő *Tomb Raider* film főszereplője a felkészüléséről nyilatkozva a következőket árulta el: „Illemtan-iskolába küldenek majd. Lara vérbeli brit." – Mondta Jolie – „És már balettoztam, voltam fegyveres kiképzésen, és a Különleges Erők osztagaival is gyakoroltam már" – teszi hozzá a színésznő. Emellett még azt is megemlítette, hogy mit várhatnak Lara rajongói a mozivásznon: „Lesz repülőgépből ugrás, motoros üldözés, és úszás több száz angolnával. A forgatások helyszíne Kambodzsa, és Anglia lesz."



**Angelina Jolie,** a *TR* film főszereplője – angol modorral

### HUSSEIN LETT AZ EMPIRE ÜTŐJE

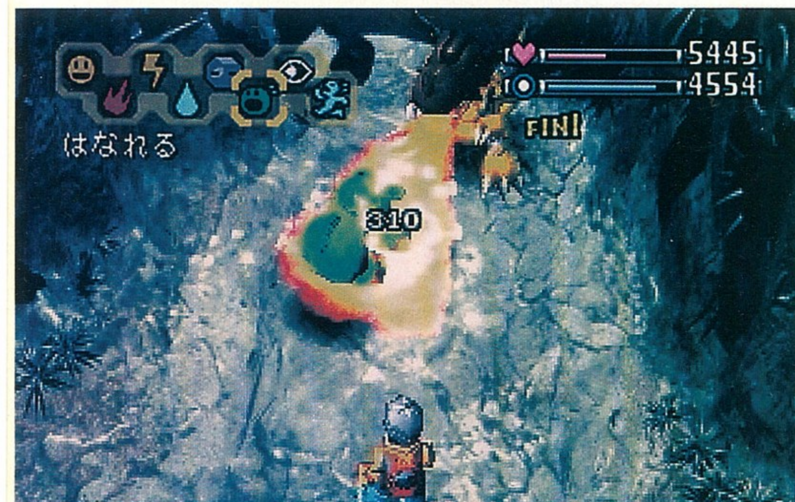
Az Empire Interactive leszerződtette Nassar Husseint nemsokára megjelenő krikett játékukhoz, amelynek címe *International Cricket Captain 2000*. Az *ICC2000* az 1998-as 150,000-es példányszámban elkelt játék folytatása. A játékban szerepel a 2000-es évadban részt vevő összes nevesebb nemzetközi játékos, és a kommentárt a BBC-s Jonathat „Aggers" Agnew szolgáltatja.

### LÁSSUK CSAK AZOKAT AZ UJJAKAT...

A BBC Manchester egy új, játékosoknak szóló műsoron dolgozik, amelynek előzetes címe *Bleeding Thumbs* (vérző hüvelykujjak). A formátum még fejlesztés alatt áll, de az eddig leforgatott három előzetes részben láthattuk játékmagazinok újságíróinak előzeteseit, egy kvízrészt, és egy videojáték engine-t alkalmazó párharcot. A show a tervek szerint a kirobbanó sikerű PC-s *Unreaal Tournament* engine-jét használja majd, és így az, hogy a szereplők egymással megküzdhessenek a virtuális környezetben, körülbelül félmillió dollárba kerül majd.

### LEGYÉL TE A FŐNÖK – MÉG KARÁCSONY ELŐTT

A *Player Manager* sorozat idei része, a *Player Manager 2001* novemberben kerül a polcokra, épp időben a Karácsonyi játékvásárlási őrülethez. A játék kiadója várhatóan az Anco lesz, bár a fejlesztő kilétét egyelőre homály fedi. Természetesen, ha bármi hír felröppenne, a *PSM*-ben rögtön olvashatsz róla.




„117 különféle szörny a maga különleges erejével és csata-statisztikájával"





**Kapd el** a megszökött Digimonokat és szabadítsd meg Digimon Világot a gonosztól. Ha befogod a szökevényeket, edzésre foghatod és szembeállíthatod őket

DIGIMONOK A PLAYSTATIONÖN

# RESZKESS! JÖNNEK A DIGITÁLIS SZÖRNYEK...

## A POKÉMON-RIVÁLIS EURÓPÁBAN IS BEMUTATKOZIK

**A csúcskiadók csak úgy könyökölnek azért, hogy megszerezzék a jogot a japán játékóriás Bandai *Digimon World* című játékának PlayStation-jogaiért. A játék nagy siker volt Japánban, ahol először megjelent, s most Európa piacait próbálja meghódítani.**

A *Digimon* alapvetően a Bandai válasza a *Pokémonra*, s a PlayStation játékosai számára kínál alternatívát a Game Boy-jal szemben.

Míg Amerika már a *Digimon World* folytatását várja, kontinensünk játékosai az idei év őszére várhatják a videojáték első részét. A *Digimon World* 117 különféle szörnyből álló környezetet jelent, s ezek mindegyikének megvan a maga különleges ereje és csata-statisztikája. Ugyanúgy, mint nagy ellenfele, a *Digimon* is egy szerepjáték, ahol a játékosok kis lényeket – digitális szörnyeket, honnan is jöhetett a név – választanak ki és ejtenek fogságba, majd a csatákban összeeresztik őket. A Digimonok egyre erősebbé válnak és külön-külön is edzhetjük őket.

A játék cselekménye a *Digimon* tévésorozatot idézi. El kell kapnunk az összes megszökött szörnyet, és vissza kell küldenünk őket File City-be. A főhős, Greymon és edzője File City újjáépüléséből meríthet erőt arra, hogy szembeszálljon a gonosszal. A *Digimon World* szeptemberben jelenik meg Európában, a kiadó nevét még nem közölték. ■





**Fantasztikus!** Ezek a kedves, csúszós kis fickók néha igen keményeket tudnak lenni

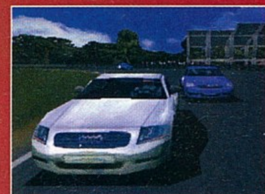
# MARGÓ SZÉLEN

### BOLONDOS FOLYTATÁS

Az SCEE nyilvánosságra hozta, hogy télen megjelenteti a *Speed Freaks 2*-t a PlayStationön. Az első játékhoz hasonlóan a folytatás fejlesztése is az ír Funsoft cég nevéhez fűződik. Az eredeti (PSM02 9/10) rajongói még több gyors, színes és vicces versenyre számíthatnak Karácsony körül.

### KÜLDETÉS A MARSON TÚLRA

Az Ubi Soft kiadó közölte, hogy új, járműves harci játékot dob piacra *Infestation* címen. A játéknak rejtvényszerű elemei is lesznek az idegenek lezúzásához fűződő feladatok mellett. A játék abban az időben játszódik, amikor már felfedezték az "ugrókapukat", amelyek segítségével gyorsan lehet haladni az űrben. Mindez azt jelenti, hogy a 22 küldetés alatt 24 helyszínen kell számot adni tudásunkról. Az Ubi Soft ötféle multiplayer módot is beépít. A játékot következő számunkban részletesebben is szemlézzük majd.



**A Codie-k** új nevet adnak a TOCA-licenc alapján készülő programnak

### TOCA ÉL

A Codemasters meggondolta magát az új autóversenyes játékát illetően, amelynek eredetileg *World Touring Cars* lett volna a címe. A játék mostantól a *TOCA* előtagot hordozza, így a játéksorozat trilógiájának utolsó része lesz. A döntést azt követően hozták, hogy megegyezésre jutottak arról, hogy a TOCA név a BTCC (British Touring Cars Championship) névtől függetlenül is használható legyen. A Codemasters alapítója, Richard Darling a „legizgalmasabb PlayStation 1-es autóverseny"-ként jellemzi a játékot. A játszható demót a következő szám lemezmellékletén találhatjátok majd.

### PROMÉTHEUSZ KÉTSZERES MEGJELENÉSE

A Promethean Designs két új játékot hoz majd ki az év második felében. A két játék, a *Speed Demons II* (a PC-s csata/versenyzés játék folytatása) és a *Fortis* (akció/puzzle játék) jelenleg a fejlesztési szakaszban van. A cég svájci és svéd stúdiója a *Born A Fighteren* is dolgozik, amely modern fizikai modellezéssel készülő harci játék lesz. A Promethean Designs ügyvezetője, Russell Ritchie a következőket mondta: "A hatszemélyes csapat öt embere egy olyan szinten dolgozik majd, amilyet még sosem láthattunk verekedős játékokban." Azt még nem közölték, hogy melyik rendszerre jelentetik meg a *Born a Fightert*.

LAPZÁRTA UTÁN

# MÉGIS LESZ ÖTÖDIK...

## LARA MÉG A SÍRBÓL IS FELEMELKEDIK, HOGY ELHOZZA A *TOMB RAIDER: CHRONICLES*-T. UHH...

**Lara él és virul, ráadásul idén a téli hónapok folyamán visszatér Playstationre. Lehet, hogy ez csak a Core Design rossz tréfája. Ez év novemberén a *Tomb Raider: Chronicles* dacolni fog Lara halálával, ugyanis hősnőnk eltávozott az élők közül a most már nem túl aktuális címmel ellátott *Last Revelation*-ben.**

A *PSM*-nek adott exkluzív interjút a Core operációs menedzsere, Adrian Smith. „A *Tomb Raider IV*-et a legizgalmasabb résznél fejeztük be, amikor Larát rabul ejtette egy sírkamra. Mi ezt a cselekményt szeretnénk végigvezetni a *Tomb Raider V*-ben. Visszatekintést nyerhetünk olyan emberekhez, akikkel már régebben is találkoztunk, mint Jean-Paul és Pierre."

Négy új küldetésre számíthatunk, négy új helyen, új ruhákkal, fegyverekkel és ellenfelekkel, és a 16 éves Lara Croft-ról nem is beszélve. „Az egész történet Rómában fog kezdődni, majd később Írországba tevődik át a cselekmény, ahol a fiatal Lara belekeveredik valami misztikus kalandba. Lesz egy kikötői komplexum Oroszországban, majd egy későbbi pályán egy gyárépületen kell átverekedned magad. Minden egyes pálya olyan, mintha külön egy egyedülálló játék lenne." Nos, akkor Lara él, vagy már halott? És ha elpatkolt, akkor ki lesz a főszereplő a PS2-n jövő húsvétkor? Smith bevallása szerint a PS2-s *Tomb Raider* még mindig fejlesztés alatt áll, de: „Nagy meglepetést fog majd okozni az, hogy nem csak Larával kell a templomokban és a sírokban futkároznunk. Ez nagyon más lesz. Minden, ami a *Next Generation*-ben ( a munkálatban lévő játék címe) lesz, abból fog fakadni, ami a *Chronicles*-ben majd történni fog." Sokkal több hírrel szolgálunk majd a közeljövőben Lara terveiről, a filmről, és a Core Design vadonatúj PS2-s fejlesztéseiről a következő számban. ■

**„Lara még él, vagy már halott? És ha meghalt, akkor ki lesz a főhős PS2-n?"**



**Szóval:** a legelső fotó a *Tomb Raider: Chronicles*-ről. Igen, rengeteg munka vár a fejlesztőkre, és igen, ez egy kép amint Lara épp egy kötélen egyensúlyoz.

A BOX VISSZATÉRÉSE

# WHACKO JACKO TELIBE TRAFÁLJA A KONZOLODAT

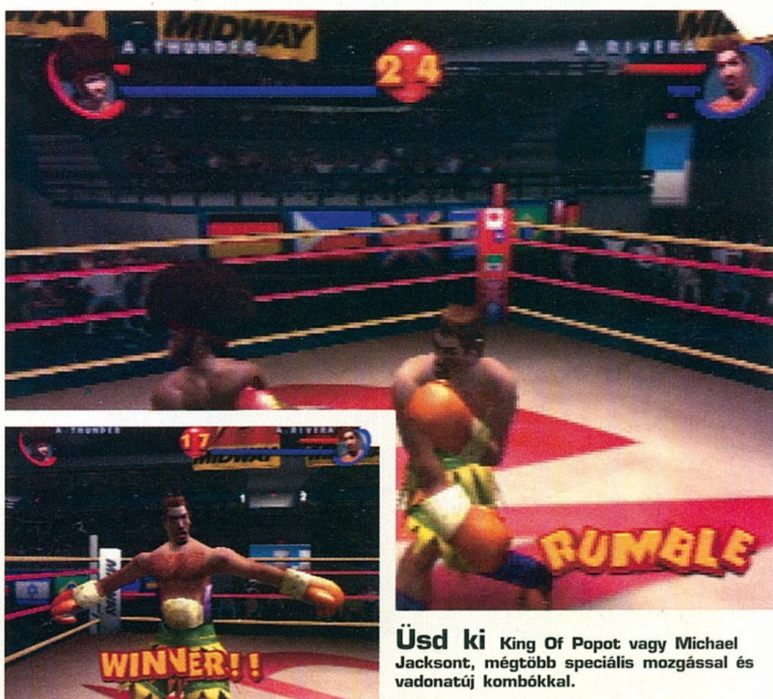
## *READY 2 RUMBLE:* A PLAYSTATION ÉS A PS2 MÁSODIK MENETE

**A *Ready 2 Rumble* 1999 karácsonyi megjelenését követően a Midway kijelentette, hogy két részt is megjelentet, ugyanis a játék Playstationre és PS2-re is elkészül.**

Az ügyről a Midway-es Phil Robinson-t kérdezte a *PSM*. „Ezzel a játékkal nagyon jó játszani, de igazán csak azok fogják élvezni, akik legalább egy kicsit szeretik a bokszot. Rengeteg boksz legendát vonultatunk fel, gyönyörű és aprólékos grafikával, és speciális mozgásokkal."

Az eddigi karakterek mellet még választható 12 új harcos, beleértve King Of Pop, Michael Jackson és a híres kosaras, Shaquille O'Neal. Személyesen jött el Jackson a Midway stúdiójába (ugyanis a producer régi cimborája) hogy megörökítsék a hangját és a mozdulatait, hogy minél élet hűbb legyen a játékban. A hírek minden irányból arra mutatnak, hogy a PS2-s változat sokkal nagyobb újításokon ment keresztül a gyönyörű grafikával, a bokszmeccsekből már jól ismert gyönyörű lányokkal, edzőkkel és újságírókkal. Sőt, lesz benne edzés, egy új bajnokság, kötekedés, bemutatkozások és győzelmi táncok. A Midway azzal fokozza a játék mélységét, hogy új, speciális mozgásokkal és újabb ütés-kombinációkkal terítheted ki ellenfeled. A *Ready 2 Rumble: Round 2* november elején száll be a ringbe Playstationön és PS2-n. ■

**„Gyönyörű grafika, a bokszmeccsekről már jól ismert gyönyörű lányok, edzők és újságírók"**




**Üsd ki** King Of Popot vagy Michael Jacksont, mégtöbb speciális mozgással és vadonatúj kombókkal.

# FILMRE VELE!

## DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT AZ AJTÓN. BEENGEDNÉ VALAKI?

## 10. MediEvil 2

**„A holtak életre keltek. És meglehetősen házsártosak"**
**Rendezte: Tim Burton**

### A CSELEKMÉNY:
A 19. századbeli Londonban járunk. A zavart elméjű varázsló, Lord Palethorn megtalált néhány porlepte oldalt egy ősi varázskönyvből. Az örök opportunista sereget toboroz az élőholtak között, amellyel el akarja foglalni Londont és végül az egész világot. A főgonosz azonban nem számol azzal, hogy bátor, koponyaarcú hősünk, Sir Daniel Fortesque is felébredt álmából. Palethornnak ördögi terve végrehajtásához szüksége van a varázskönyv többi lapjára is, és Sir Dan az egyetlen emberszabású, aki megállíthatja.

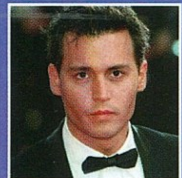
### AZ ALAPHANGULAT:
Amolyan angolos *Karácsonyi Lidércnyomás*, egy csipet *Beetlejuice*-szal

### SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
Hát persze, hogy zöld út. Burton a legjobb a gyermekies és a hátborzongató elemek ötvözésében. ő biztos újra tudná verbuválni *Karácsonyi Lidércnyomás*-nál használt animációs teamet, s a sötét, sejtelmes stílust a Viktória-korabeli London képére szabná. Egy halott fickó főhősként mindig jó húzás, a topsztárok szinkronjai pedig soha nem mennek ki a divatból. Sőt, akár miért ne kevernénk az animációt az élőfelvételekkel? A helyszín legyen London, szerepeljenek angolok és angolbarátok (mint Depp), és – most komolyan – a végtermék nagy pofon lehet a brit filmipar hóbortos pofáján. Nosza, munkára fel. Csapó! AL ■

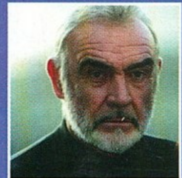


Vajon Johnny Depp el tudna játszani egy csonttá aszott angolt, aki csapnivalóan öltözködik? Ha eltalálná az akcentust...

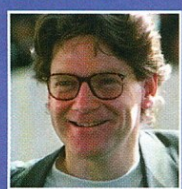
### A SZEREPOSZTÁS



▲ Sir David Fortesque - Johnny Depp



▲ Lord Palethorn, az elvetemült varázsló - Sean Connery



▲ Hamilton Kilt professzor (a narrátor) - Kenneth Branagh



▲ Winston (a barátságos cockney szellem) - Dexter Fletcher



▲ Kiya hercegnő - Liz Hurley

Photography: AllStar

FOCIFOLYTATÁS

# EGY CSILLAG ÚJJÁSZÜLETIK

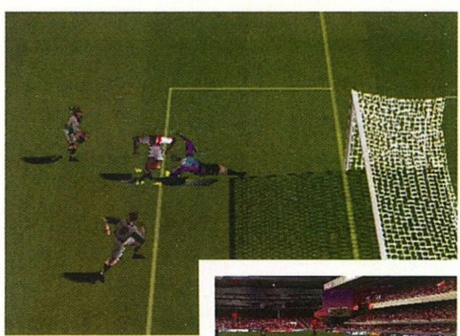
## AZ EA *FA PREMIER LEAGUE STARS 2001*-E A NYÁR VÉGÉRE VÁRHATÓ

**Alig töröltük le az Euro 2000 könnyeit, az EA máris a következő szezonra készül az *FA Premier League Stars 2001*-el, amely augusztus 18. körül kerül majd az üzletek polcaira.**

Múlt évben a *Stars* játék vegyes visszhangokat váltott ki; a passz-rendszer különösen gyakran volt kritika tárgya. Ez azonban csak egy a sok terület közül, amelyet a fejlesztői csapatnak fel kellett javítania az új részre. A játék megtartja viszont a *Stars* saját valutáját; ez egy ügyes kis pontrendszer nehezen megkeresett csillagaink elköltésére, játékosaink képességfejlesztésekor, vagy új focisták vásárlása esetén.

A program jobban is néz ki, sok figyelmet fordítottak a stadionok tervezésére és az angolok örök mumusára – az időjárásra. Érdekesnek találtuk a látott animációk közül azokat, amelyek a közönség szabálytalanságok utáni felhördülését, vagy a szép cseleket kísérik. Mindez még egy árnyalattal emberibbé teszi a játékosokat.

A túlzsúfolt fociszimulátor-piacon, amely körülbelül annyira barátságos hely, mint egy cápamedence felette egy ketrecnyi oroszlánnal, nehéz labdába rúgni, s a *Stars team* ezt nagyon jól tudja. Ha az EA ki tudja küszöbölni az eredeti problémáit, és elég egyéni módon dolgozza ki a játékot, megvan az esély arra, hogy a *FIFA* példáját követve ez a játék is helyet talál majd magának a vetélytársak között. ■



**Az EA lő,** de vajon be is talál a kapuba? Egy új kinézet és passz-rendszer hálóba juttathatja a labdát



**Figyeld** az időjárást. Az *FA Stars 2001* részletesebb, mint a *2000* változat, s most már szezon közepén is nagyobb a sansz a becsúszó szerelésekre

FOCIMENEDZSMENT

# EGY KÖNNYED MOZGÁSÚ CSATÁR

## A *FOOTBALL MANAGER 2001* ELDOBJA RÉGI RUHÁJÁT

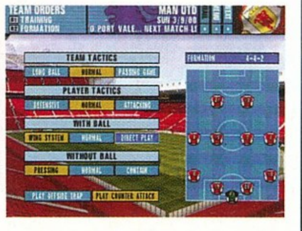
**A teveszőr kabát és a vaskos aranyékszer már a múlté, mostanában inkább gyógyító kristályokat és bőrápoló szereket látni egy menedzser íróasztalán. Viszont akármennyire is megváltozott a menedzselés felszínes trapper-jellege, a nehéz döntések mennyisége és a hosszú távú gondolkodás jelentősége nem csökkent.**

Az EA Sports *Football Manager 2001*-e is hasonló megújuláson esik át elődjéhez, a (hosszú lélegzet) *FA Premier League Football Manager 2000*-hez képest. Még mindig az EA kezében vannak a csapatokkal és játékosokkal kapcsolatos döntések, az igazi probléma azonban onnan eredt, hogy az előző változat csupán egy PC-s játék átírása volt. Ez alkalommal az EA az alapoktól kezdett mindent, s külön, konzolos célokra tervezte a programot. A memóriakártya hozzáférése könnyebb, az egyszerű controlleres navigáció is könnyebb és gyorsabb lett. A *PSM* kipróbálta a játékot, és az egyszerűsítések nagyon praktikusnak tűnnek. Nagyobb hangsúly van a meccsek nézhetőségén, így több minden látható amolyan sporthíradós stílusban.

Nagy a rivalisok nyomása, főleg a jelenlegi bajnok *LMA* és a második helyezett *Player Manager* kerete erős, de az *FM2001* is a tabella élére törhet majd, ha augusztusban megjelenik. ■



**A tájékozódás** sokkal könnyebb (és gördülékenyebb) lett







**Vethettünk** egy pillantást a *Ducatira*, és bátran mondhatjuk hogy sebességfóbiánk lett, tényleg olyan hihetetlenül gyors. Egyszerűen gyönyörű.





ÚJABB MOTORVERSENY

# ÓRIÁSI FAROLÁSOK PLAYSTATIONÖN OLASZ MÓDRA

## AZ ACCLAIM ÖRÖMMEL TUDATJA A DUCATI SZEREPLÉSÉT

**Az olaszok legendás Ducatija már egyet jelent azzal a luxussal és a gyorsasággal, amivel nemsokára a Playstation rajongók is megismerkedhetnek. Az Acclaim kiadó mindenképp bele akarja csempészni a játékba a híres „Ducati érzést", felajánlva hogy végigszáguldhatunk a legrégebbi Cucciolo, vagy a legmodernebb MH900E modellel.**

Az ATD fejlesztői gárdája *(Rollcage, Sydney 2000)* együtt dolgozik a Ducatival, hogy a lehető legélvezetesebb játékkal rukkoljanak elő. Ennek érdekében az ATD megpróbálja ötvözni az arcade módot, a Ducati Life móddal fokozatosan nehezedő kihívással és hihetetlen motorokkal. A Life mód szinte olyan, mint a *Gran Turismo*. Vehetünk új és használt motorokat, jogosítványokat szerezhetünk, amik újabb pályákat nyitnak meg. A játék élvezetét tovább fokozza a token nyeremények rendszere. Bármilyen tuningot vehetsz, még mielőtt beneveznél a 24 pálya bármelyikére. Mindegyik pálya ugyanúgy versenyezhető visszafelé, mint az eredeti irányba. De a játékban szerepelni fognak a gyorsasági játékok alapvető motívumai, mint az osztott képernyő, a két játékos mód és az időfutam. A játék novemberre várható. ■



# RETRO LIMBO

JÁTÉKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? ELDÖNTJÜK. EBBEN A HÓNAPBAN: *BOOT HILL*

## MIÉRT SZERETEM A *BOOT HILL*-T

Dum dum-da-dum da-da da-da dum...Bocs, csak eldúdoltam magamban a Hét mesterlövész betétdalát, mert ez a klasszikus western inspirálta az 1977-ben megjelent Midway játékot. A *Boot Hill*-ben vannak fegyverek és vannak cowboyok. A *Boot Hill*-ben van még egy nagy lovas kocsi aminek fel-alá száguldása teszi ezt a játékot oly felejthetetlenné. Az igen csak felejthető elődjéhez, a *Gun Fight*-hoz képest a *Boot Hill*-ben végre volt egyszemélyes arcade mód, amiben egy géppuskás ámokfutóval kellett végeznünk. Lehet hogy én csak bemagyaráztam magamnak, de éreztem valami vadnyugatit az ellenfél kicsit pixeles szemében, miközben négyzet alakú lövedékek cikáznak a képen fel, és alá. Vigyázz, ott egy kaktusz...Jiii-hááá! Azok után, hogy papírkalapban, játék pisztolyokkal bujkáltunk a parkokban a fák mögött, végre volt egy játék, amiben már szabadon bandukolhattunk, mint cowboy. Szeretem!

**Pete Wilton**



## MIÉRT UTÁLOM A *BOOT HILL*-T

Négyzet alakú lövedékek? Mi ez? A *Boot Hill* visszaemlékeztet arra az időre, amikor még a fejlesztők nem tudták megvalósítani ötleteiket a még korszerűtlen technológia miatt. Mindenesetre a játék készítői biztos valami *Doom*-os lövöldözős játékot akartak csinálni. De nekem valahogy még így is egy kicsit fura. Olyan idióta amint ide-oda rohangálsz megállás nélkül lövöldözve, abban reménykedve, hogy ellenfeled biztosan belefut valamelyik kósza lövésedbe. Igaz, hogy a lövedékek viszonylag gyorsan haladtak, de ez csak azért van, mert nincs annyi cselekmény a képernyőn, mint mondjuk a *Space Invaders*-ben. Olyan kevés történés van benne, hogy az már fárasztó. A tűzerő is csekély, és semmi, de semmi nem fokozza tovább a játék mélységét. A *Boot Hill* csak egy gyenge kezdeményezése volt a jövő lövöldözős játékainak. Utálom!

**Dan Mayers**

Értékelés: Azt hiszed gyors vagy? Gyerünk, ezek csak cowboy-ok. Ok, Pete győzött



Tony Mott a világ egyik legmérvadóbb játékmagazinjának, az Edge-nek a szerkesztője.

# A JÖVŐ PRÓBÁJA

## MIÉRT LESZ JÓ JÁTÉK KIVÁLÓ FILMRÉSZLETEKBŐL

**Mi tudjuk, hogy egy videojáték akkor jó, hogyha úgy tudsz beszélni róla, mint egy filmről. Ha mondjuk egy kocsmában ülsz, és azt mondod: „És amikor a *Metal Gear Solid*-ban Psycho Mantis a memória kártyádról olvas a gondolataidban? Ez milyen laza?" A videojátékok még nagyon távol állnak a művészettől, de még így van egyfajta kiölhetetlen benne, ahol olyan benyomások érnek, amikre még évekig vissza tudsz emlékezni.**

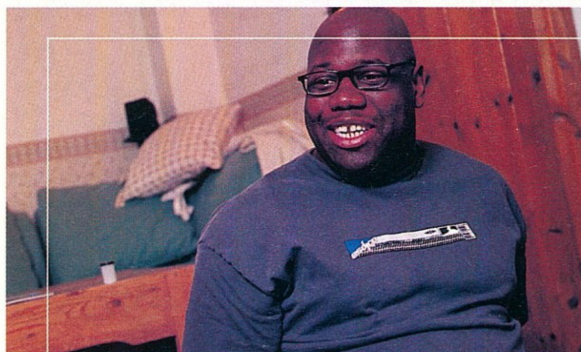
A *Metal Gear 2* nagyon magasra emelte a mércét a játékiparban, és persze tagadhatatlanul bebizonyította a készítők mozifilmek iránti érzéseit. A játék pozitív irányba gyűjtötte magába a filmelemeket (el sem tudnád képzelni, hogy egy hozzáértő szem hány hasonlóságot vesz észre). Ez az iparág abszolút, de nem tévesztendő össze a zeneiparral. Kétség sincs afelől, hogy miközben a *Mátrix*-ot nézed, olyan érzésed támad, mintha valójában egy videojátékot néznél. Az sem titok hogy a Reflections csapata, mikor a *Driver*-t csinálták, rengeteg autós üldözéses jelenet hatott rájuk, ugyanúgy, mint a Bullit-ra mielőtt még elkezdték volna legsikeresebb játékuk alapjainak lerakását.

A Playstation 2 hatalmas kapacitása valószínűleg csodákat fog művelni a *Metal Gear Solid 2*-vel, ami be fogja bizonyítani, hogy a film és a játék világa abszolút nem áll távol egymástól. Az egyik ismerősöm egyszer azt mondta, hogy a legjobb tanács, amit az életben kapott: „Koppinthatsz, az irodalomban is kalózkodhatsz, csak mindig figyelj oda a részletekre!" Ez egy cinikus kis mondás, de ha ez a *Metal Gear 2*-re is igaz, akkor több fejlesztő is elgondolkozhatna rajta. ■

# PSM CHARTS

## MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Colin Mcrae Rally 2.0 | Codemasters |
| 2. | Star Wars: Jedi Power Battles | LucasArts |
| 3. | Euro 2000 | EA |
| 4. | Resident Evil 3. | Eidos |
| 5. | F1 2000 | EA Sports |
| 6. | Star Wars: The Phantom Menace | LucasArts |
| 7. | Tomb Raider III. | Eidos/Platinum |
| 8. | No Fear Downhill Mountain Biking | Codemasters |
| 9. | Forma One '99 World Grand Prix | Eidos |
| 10. | Micro Maniacs | Codemasters |
| 11. | Toy Story 2 | Activision |
| 12. | Mortal Kombat Trilogy | Gti/Platinum |
| 13. | Alundra 2. | Psygnosis |
| 14. | Die Hard Trilogy 2 | Fox |
| 15. | Alien Trilogy | Acclaim/Platinum |
| 16. | Resident Evil | Virgin |
| 17. | Metal Gear Solid | Konami |
| 18. | Fear Effect | Eidos |
| 19. | Gran Turismo | SCEE/Platinum |
| 20. | Quake 2 | Activision |
| 21. | Fifa 2000 | EA |
| 22. | Croc: The Legend Of Gobbos | EA/Platinum |
| 23. | Driver | GTi |
| 24. | Tomb Raider: The Last Relevation | Eidos |
| 25. | Toca Touring Cars Championship | Codemasters/Platinum |
| 26. | Gran Turismo 2. | SCEE |
| 27. | Doom | Gti/Platinum |
| 28. | ISS Pro Evolution | Konami |
| 29. | Toca 2:Touring Cars | Codemasters |
| 30. | Tenchu: Stelth Assasins | Activision |
| 31. | Silent Hill | Konami |
| 32. | Carmageddon | SCI |
| 33. | Resident Evil 2 | Virgin/Platinum |
| 34. | Oddworld Abe's Exodus | Gti/Platinum |
| 35. | Legend of Kartia | Konami |
| 36. | Tai Fu: Wrath OF THe Tiger | Activision |
| 37. | Urban Chaos | Eidos |
| 38. | Formula 1 '97 | Psygnosis/Platinum |
| 39. | Crime Killer | Interplay |
| 40. | 40. Pitfall | Activision |





### AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

A világ leghíresebb DJ-e, Carl Cox

1. RIDGE RACER TYPE 4 ........Száguldás felső fokon
2. GRAN TURISMO ..........Rakd össze a járművedet
3. CRASH BANDICOOT 3 ................Pörögj végig
4. DRIVER .................Kapaszkodj a kormányba
5. COLIN MCRAE RALLY ............Sár, törés, zúzás

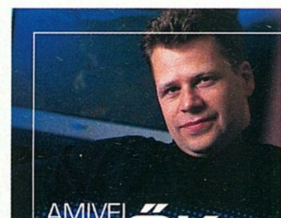




### AMIVEL MI JÁTSZUNK

Sinka Zoltán Gábor, a *PSM* médiaügynökségének vezetője örökös kedvenceivel

1. Wipeout 2097
2. Rallycross
3. Gran Turismo
4. Twisted Metal 2.
5. Die Hard Trilogy



### AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Adrian Smith, a Core Design főnöke, azaz Mr. Tomb Raider

1. *RIDGE RACER V*
2. *SYPHON FILTER 2*
3. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
4. *FANTAVISION*
5. *CIRCUIT BREAKERS*



### AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Papp Betti, Kaposvár.
A képen az unokaöccsével látható.

1. Tomb Raider: The Last Revelation
2. Resident Evil 3
3. Medevil 2
4. Echo Night
5. Tomb Raider

UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Edömér u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com
FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

NÉV:

# LMA MANAGER 2001

SZÉLJEGYZET:

A CODEMASTERS LEFEKTETTE A KÖVETKEZŐ IDÉNY, FOCI MENEDZSMENTJÉNEK ALAPJAIT.

TERMÉKLEÍRÁS:

| | |
|---|---|
| MŰFAJ: | Futball menedzser |
| KIADÓ: | Codemasters |
| FEJLESZTŐ: | In-house |
| MEGJELENÉS: | ősszel |
| DISC INFO: | |

KARAKTER DESIGN:



ÁLLAPOT: 65%







**Vissza a magasztos** Sheffield-hez, ami honvágyat kelt bennünk, de csak akkor, ha első helyezett.

## EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az igen hosszú foci idényt, a csapatok újabb kihívásai variálják a végtelenségig. Simon Prytherch, a játék producere, elmondta nekünk a legjobb benyomásait. „Kezdésnek ott van a Fantázia Csapat. A játék elején kapsz egy bizonyos összeget, amiből játékosokat kell venned. Viszont a bajnokságok ideje alatt nem cserélheted le az embereidet. Csak egy versenyt kell megnyerned, a Premier-ship-et." A legújabb motívum, a lesérülési krízismód (Injury Crisis Mode). „Képzeld el, hogy a második helyen állsz az összesítésben, hat embered lesérült, és két hét múlva jön csak az utánpótlás. És összesen három hónapod van arra, hogy megnyerd a bajnokságot." A másik kulcsmotívum, a taktikák kidolgozása, és alkalmazása. „Ha már túlságosan nyakatekertnek tartod a külön beállítható taktikákat, választhatsz az idáig már jól beváltak közül. Például az 1970-es Liverpool-it vagy Brazilt, vagy az 1967-es Celtic stratégiáját. Persze még így is beállíthatsz mindent saját magadnak úgy, ahogy neked tetszik. A kedvenc opcióm az interaktív real-time módosítási lehetőség, amihez a joystick felső gombjait kell használnod. Ezekkel tudod a megfelelő taktikákat meccs közben is állítani, így olyan érzésed támad, mintha menedzserként üvöltöznél a játékosoknak a kispadról."

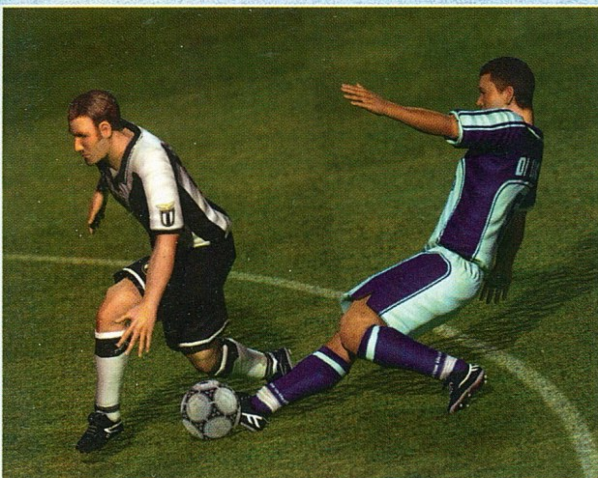



**A Rejig Stamford-i** híd? Miért nem lehet látni, ha fel tudod emelni, és le is tudod rakni Turin-ban?

**Az *LMA Manager* hirtelen nagy sikere olyan, mintha a Leicester vagy a Coventry nyerné meg a Premiership-et. A játék a semmiből jött, és még az első lendülettel félresöpörte maga elől az EA, az Eidos vagy az Infogrames próbálkozásait, és olyan nagy szelet kavart, mint az 1988-as Wimbledon-i kupa döntőjén a látszólag verhetetlen Liverpool szereplése. A Codamasters úgy döntött, hogy megtartja vezető pozícióját, és továbbviszi a győzelmi zászlót idén ősszel is, méghozzá a *LMA Manager 2001*-es kiadásával.**

Ugyanúgy, ahogy Alex Ferguson minden évben újabb játékosokat szerződtet le a csapatába, Simon Prytherch újabbnál újabb opciókat csempész bele játékába. „Nem akartuk megint kiadni azt, amit egyszer már kiadtunk, úgyhogy elölről építettük fel a játékot. Szinte az elejétől a végéig. A legszembeötlőbb változtatás a modern külső. Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot. A felső gombok nyomva tartásával lesz elérhető egy akció képernyő, ami úgy fog funkcionálni, mint egy interaktív TV-adó. Ezeknek a változtatásoknak köszönhetően a játék irányítása érthetőbb és egyszerűbb lett. Az MI (Mesterséges Intelligencia) is rögtön reagál, bármilyen mértékben változtatsz a taktikádon, a közvetítés alatt teljes szimulációban fut, és kimagaslóbb teljesítményt nyújt, mint bármelyik játék, amit valaha is láttunk. A 3D-s animációk is sokkal összetettebbek és valósághűbbek. A különbség szemmel látható." Persze ez mind semmi, ha az összes játékos Carlton Palmer tehetségét örökölte. Sőt,

IDÉZET: „Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot, ami most már



**Dolgozd ki** a legjobb taktikát, és gyakorold a szögleteket (úgyis a bíró nyakába szakad az összes teher)










**Az egész játék** újra lett tervezve, sőt, egy infó és egy akció képernyő is segíti a munkádat.

csapatodat mindig elviheted újabb edzésekre. Az *LMA Manager*-ben inkább a játékosok fokozatos fejlődési szintjére fektettek nagyobb hangsúlyt, de a *2001*-es kiadásban összesítve tudod mindezt hasznosítani, beleértve a fejlődési, és erőnléti szintet, a szögleteket és az ötös összjátékot, ami segít megtanulni a cselezéseket és a passzolást. És ha feldühítenek a leszerződtetések, a könyvelések, akkor egy kiadós edzés le fogja hűteni a kedélyeket.

Az *LMA 2001* Sofa menedzsment egyesületében több mint háromszáz klub, és nyolcezer játékos közül választhatsz. A játék színvonalát emeli a Skót csapatok bejegyzése, ráadásul az összes hazai és Európa kupa is megtalálható, ami igenis helyén való. És azért hogy biztosítsák, hogy mindaz, ami a játékban megtalálható, pontos és valósághű legyen Simon és csapata a League Manager egyesületéhez fordult segítségért. „A legfontosabb kérdésben volt szükségünk a Management kapcsolatainkra, mégpedig a taktikai irányítás kidolgozásában. Az új taktikákban beállíthatod a tetszőleges formációkat, állíthatod a támadás, vagy a védekezés erősségének szintjét, a rövid-, és hosszúpasszokat." Ehhez még tartozik egy bizonyos „türelem és düh", támadási irány és a csapatok szétosztásának lehetősége. Vajon skatulyát kap-e a játék a változtatások miatt? Biztos, hogy nem! „Az *LMA 2001*-et olyan pontossággal terveztük, amitől még a PC-sek álla is le fog esni. Úgy érzem, hogy megalkottuk a legtökéletesebb futball menedzsmentet az összes platform közül." Nos, a végeredmény: 2-0 a Codemasters-nek. ■

**Steve Merrett**

## NÉVJEGY:

| | |
|---|---|
| LOGO: | Codemasters |
| NÉV: | Simon Prytherch |
| BEOSZTÁS: | Producer/Műszaki vezető |
| SZAKMAI MÚLT: | Mielőtt az *LMA Manager* producere lett volna a Microsoft cégnél volt programozó, majd a Codemasters felfigyelt a *Pete Sampras Tennis* című játékára. |
| RÁHATÁS: | Semmilyen menedzser játék sem volt rá hatással, csak megpróbálták kihasználni a Playstation végső határait. A játékban felismerhetőek a web site-okra, és az interaktív TV-adókra jellemző felépítés. |

## TOVÁBBI INFÓK:

| | |
|---|---|
| HONLAP: | www.codemasters.com |

**olyan, mintha egy interaktív TV adó lenne."**

NÉV:

# WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

SZÉLJEGYZET:

## EZ ÉV ŐSZÉN CHRIS TARRANT FELTŰNIK A PLAYSTATION-ÖN. GYORS ÉSZJÁRÁS HELYETT GYORSABB UJJAK?

| TERMÉKLEÍRÁS: | |
|---|---|
| MŰFAJ: | Kvíz show |
| KIADÓ: | Eidos Interactive |
| FEJLESZTŐ: | Hothouse Creations |
| MEGJELENÉS: | Szeptember |
| ÁLLAPOT: | 60% |



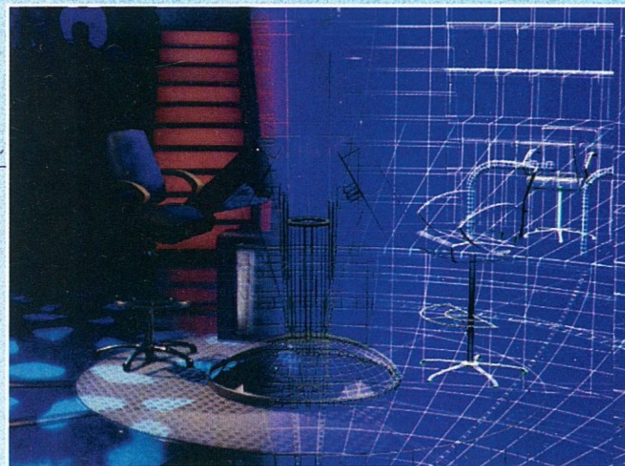

**Ahhoz képest, hogy a közkedvelt Tarrant úr nincs is benne a játékban (csak a hangja), a műsorában elég durva közeliket mutatnak róla.**

**„Az a titka a játéknak, hogy a feszültség egyre csak emelkedik", taglalja nekünk Rob Davies, a Hothouse Creations igazgatója, aki a *Who Wants To Be A Millionare* (nálunk *Legyen ön is milliomos!*-ként fut) fejlesztéséért is felelős. A show, aminek Chris Tarrant a házigazdája, már meghódította szinte az egész világot. Nagyobb népszerűségre tett szert a műsor, mint a 70-es években a *Morecombe And Wise*, ugyanis itt a játékosok dönthetik el, hogy mekkora összeget akarnak nyerni.**

„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt, és az ember kapzsiságát is próbára teszi. Nem akartuk hogy a játék különbözzön az igazitól. A kérdések aktuálisak, és Chris is feltűnik a játékban. Tarrant arról híres, hogy a versenyzőknek a válaszadás előtt mindig földig rombolja a magabiztosságát, ebben talán különböznek Vágó Istvánnal. A Hothouse megírta a forgatókönyvet, ami ezután Tarranthoz és a show forgatókönyvíróihoz fog kerülni. Hmm... milyen nehéz lehet eljátszani egy rövidke kis hatásszünetet?

**A játék középpontjában** a (már jól ismert) három mentőöv van. Elsőre mindig az 50:50 százalékot érdemes elhasználni, csak utasítanod kell a gépet, hogy vegyen el két rossz választ. De a másik két lehetőség már egy kicsit komplikáltabb. A telefon: „Előre felvettük tíz embernek a kérdéseket, ezek közül egyet kell kiválasztanod, így ő lesz a te segítő partnered. Lesznek, akik azonnal tudni fogják a választ, lesznek, akik nem lesznek túl magabiztosak, és lesznek olyanok is, akiknek halvány lila fogalmuk sincs a kérdésről." A közönség: „Kiválasztottunk száz embert, hogy ők is válaszoljanak a kérdéseinkre, tehát a válasz, amit majd kapsz, az mind a száz embernek az összesített véleménye lesz! Ugyanúgy, mint az eredeti show-ban." A PSM nem tudta visszautasítani a lehetőséget, hogy mi is szerepelhessünk a játékban, úgyhogy amikor játszol vele, lehet, hogy épp a mi válaszainkat fogod választani. Csak gondolj bele, hogy a mi rossz válaszunk miatt vesztesz el 800,000-et... Van többjátékos funkció is, ami kicsit gyorsabban megy annál, mintha egyedül játszanál. Ilyen módon többféleképpen tudsz a milliókért küzdeni. Egyedül, vagy akár egyszerre többen is. De felváltva, kérdésenként is (Hotseat Mode). Na szóval, ki akar milliomos lenni? Mert mi igen! ■

**Dan Mayers**







**Rögtön a tizesre startolsz? Bocs, az egy másik műsor.**

| NÉVJEGY: | |
|---|---|
| COMPANY: | Hothouse Creations |
| NÉV: | Rob Davies |
| BEOSZTÁS: | Igazgató |
| SZAKMAI MÚLT: | Rob fejlesztőként dolgozott a MicroProse-nál. A későbbiekben három stratégiai játéka is megjelent PC-re, a Hothouse-nál. |
| RÁHATÁS: | „Csakis a TV show-k, az érzés hogy a versenyzők nem tudják a megfelelő választ, és amikor kiderül a megfejtés, rájössz, hogy a te választásod sem volt jó" |

IDÉZET: **„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt"**

NÉV:

# TITAN AE



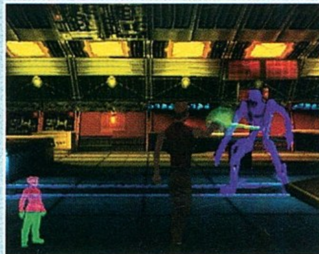

SZÉLJEGYZET:

## A *STAR WARS* ÉS A MANGA TALÁLKOZIK, A FÖLD PEDIG FELROBBAN. CSAK EGY SZÜRKE HÉTFŐ REGGEL A *TITAN AE*-BEN

### TERMÉKLEÍRÁS

| | |
|---|---|
| MŰFAJ: | Az akció/kaland és a lövöldözős keveréke |
| KIADÓ: | Fox Interactive |
| FEJLESZTŐ: | Blitz Games |
| MEGJELENÉS: | November |
| ÁLLAPOT: | 72% |







**A filmhez Matt Damon és Drew Barrymore kölcsönözték hangjukat, de a játék szinkronjairól még semmit sem tudni**

**Nos, hogy mit jelent az AE? After Earth (a Föld Után), mivel kedvenc zöld bolygónkat felrobbantotta egy idegen faj, a Drej. Ezután az emberiség mint a világűr hajléktalanjai járják majd a bolygókat, hogy lelejmolják a vastag turistákat egypár fillérre, vagy mondjuk egy cigire? De, ahogy az emberiség éppen pohara mélyére nézne, megjelenik egy hős (már vártuk...), Cale. Csak ő ismeri az elveszett űrhajó, a Titan titkát, amely megmentheti az emberiséget.**

Micsoda egyedi történet, de jobb nemigen jutott, mivel a 20th Century Fox által készített, hasonló című film alapján íródott a játék is; a rajzfilmet egyébként augusztusban elején mutatják be hazánkban. Philip Oliver-t, a Blitz Games igazgatóját kérdeztük, hogy mennyire fontos a játék szempontjából a film története.

„A film cselekménye nagyszerűen felhasználható a játékhoz. A történetben (mármint a filmében) a hős számos űrhajót vezet, és rengeteg érdekes helyet látogat meg. Ahhoz, hogy ezt visszaadhassuk, két játékstílus szerepel a programban. Az egyik egy harmadik személyű akció/kaland, ami felfedezésre váró területeket, rejtvényeket, fegyveres és fegyvertelen harcot tartogat a játékosoknak. Ezeket a részeket egy 3D lövöldözős mód köti össze, ahol a játékosnak lehetősége van jónéhány különböző kezeléssel és fegyverzettel rendelkező űrhajó pilótafülkéjébe beülni."

**Izgalmas.** Azok a játékok azonban, amelyeknek több arcuk van, általában két szék között a földön találják magukat; mindegy, hiszen a sci-fik sikere általában a felszereléseken múlik. A szó ismét Oliveré: „Különböző fegyvereket lehet felszedni a játék folyamán: franciakulcsokat, aknákat, lézereket, sokkolókat, és idegen energiafegyvereket. Az egyik pályán még egy elhullott idegen állkapcsát is fel-használhatod ellenfeleid sorainak ritkítására." Nem rossz.

Ott vannak még a rendelkezésre álló űrhajók: fürge harci gépek, hatalmas cirkálók, és még valami, ami Oliver elmondása alapján „inkább nevezhető idegen lénynek, mint hajónak". A lövöldözős/röpködős részek ilyen változatos megközelítése jellemzi a küldetéseket is. „Az, hogy milyen jól teljesítesz egy adott küldetésben, kihatással lesz a következő lövöldözős rész hajójának kezelésére is. Az egyik jelenetben például a játékos egy sérült cirkálóval lép be egy bolygó atmoszférájába, és itt bizony az irányítás is rázósabbá válik".

Nos, reméljük, a Blitz-nek sikerül piacra dobnia a játékot, mielőtt még a film emléke végképp feledésbe merülne. ■

**Mark Donald**







**Játszhatsz a kőkemény Cale-lel, vagy Akimával, aki viszont jobb pilóta**

### NÉVJEGY

| | |
|---|---|
| CÉG: | Blitz Games |
| NÉV: | Philip Oliver |
| BEOSZTÁS: | Igazgató |
| SZAKMAI MÚLT: | Philip (bátyjával, Andrew-val együtt) már 1981 óta készít játékokat. A testvérpár 1991-ben alapította meg a Blitz Games-t. |
| RÁHATÁSOK: | A harmadik személyű részt leginkább a *Tomb Raider*-hez lehetne hasonlítani, a Blitz a lineáris lövöldözős részekhez pedig olyan környezetet akart, mint az *Omega Boost* vagy a *Starfox*. |

IDÉZET: **„Az egyik pályán egy elhullott idegen állkapcsát is felhasználhatod ellenfeleid ritkítására."**



„Ha pálmafák, akkor ez biztos Cheltenham...". A *Driver 2*-ben bejárhatod a napos Las Vegas utcáit

# PEDÁLT A PADLÓIG

## A PUSZTA TÉNYEK

**Kiadó:** Infogrames
**Fejlesztő:** Reflections
**Játékosok száma:** Egy vagy kettő
**Megjelenés:** November
**Platform:** PlayStation1

**A TAVALYI ÉVBEN A *DRIVER* A SEMMIBŐL ROBBANT BE, HOGY AZTÁN 1999 LEGJOBB JÁTÉKA LEGYEN. 12 HÓNAPPAL KÉSŐBB A REFLECTIONS VAJON KÉPES LESZ A FOLYTATÁST IS HASONLÓ SZINTRE EMELNI? A *PSM* VISSZATÉR A TETT SZÍNHELYÉRE**

**Olyan biztos, ahogy a nappalt az éjjel, és az éjszakai bulikat iszonyatos macskajaj követi, hogy a videojátékoknak is megvannak a maguk szabályai – a *FIFA* mindig is király marad, Lara mellbősége minden részben csak nő, és a folytatások, nos, egyre gyengébbek lesznek. Ahogy a Sikeres Játék 1-et követi a Sikeres Játék 2, majd elkerülhetetlen módon a Sikeres Játék 3 is, az utolsó részek szinte kivétel nélkül csapnivalók. Most nem arról van szó, hogy a *Gran Turismo*, a *Tomb Raider*, a *Colin McRae* semmit sem fejlődött az évek folyamán, de – annak ellenére, hogy a játék tagadhatatlanul jobb lett – ki meri azt mondani, hogy jobban érdekelte a *Gran TUrismo 2*, mint a Polyphony első mesterműve? Tehát senki.**

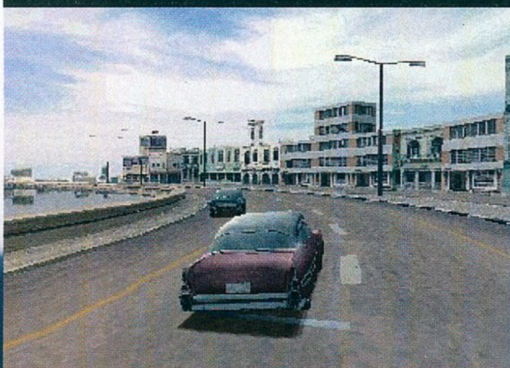
Ezzel el is érkeztünk a *Driver 2*-höz. Hogy mit is lehet róla tudni? Kérdezzük csak a Reflections-t – vagy inkább azt az úriembert, aki a bal oldalunkon csiszolgatja éppen egy bizonyos autós játék demóját... azaz Martin Edmondson igazgatót. „Megpróbáltunk valódi okot adni az embereknek arra, hogy beszerezzék a folytatást," – kezdi el magyarázatát a négymilliós példányszámban elkelt első rész mögött álló ember – „és nem csak az extra pályákkal akartunk variálni." Edmondson nincs igazán kibékülve a folytatásokkal, és bár legutóbbi munkája pontosan az, elhatározta magát, hogy a *Driver 2* több lesz, mint egy kis plusz bevétel a PlayStation2-es játékok megjelentetése előtt. A karakter-animációktól az utak terveiig, a Reflections-re eddig nem jellemző valósághűségre való törekvéstől addig a tényig, hogy KISZÁLLHATSZ ABBÓL A ROHADT AUTÓBÓL!, A *Driver 2* kétségtelenül úgy fest, hogy nem szenved majd a folytatások szokásos betegségeitől a novemberi megjelenéskor. Akkor most jöjjenek a tények...

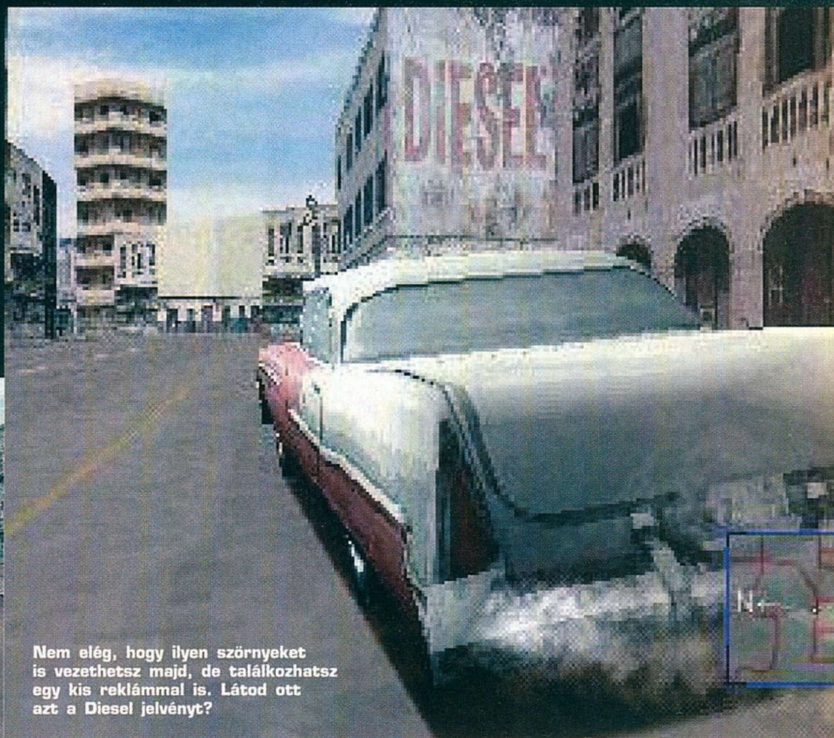
### A TÖRTÉNET

A lényeg a *Driver 2* történetével kapcsolatban, ahogy azt Edmondson előadta, az, hogy „sokkal erőteljesebb és jobban magával ragadja az embert." Ez új szereplőket, új történetet, és új izgalmakat jelent a *Driver* főhőse, Tanner számára. A játék Chicagoban kezdődik, ahol az alvilág erőinek egyensúlya kezd megdőlni. Pink Lenny, az elvetemült keresztapa, Solomon Caine könyvelője, átáll egy titokzatos brazil gengszterhez, akinek nevét egyelőre fedje jótékony homály. Tanner és társa, Tobias Jones feladata, hogy Solomon Caine oldalára állva megkeressék Pink Lenny-t, és keresztülhúzzák számításait – eközben eljutnak Havannába, Kubába, és végül Rióba. Hol rejtőzik Pink Lenny? Rájön-e Caine Tanner cselekedeteinek valódi mozgatórugójára? Mi a fene lehet ez a titokzatos brazil gengszterfőnök? A Reflections csak egy dolgot ígér biztosra – hogy a játék sokkal több lesz, mint hogy a ⊗-t nyomkodva továbbugrasz a következő küldetésre (az eredeti verzió elismert hibája). Amellett, hogy ez a *Francia Kapcsolat* típusú történet jóval lebilincselőbb, mint az első rész vázlatos cselekménye,

**„Új szereplők, új történet, és legelsősorban új izgalmak a *Driver* főhőse, Tanner számára"**

„A *Driver 2* kiterjesztette tevékenységét a nemzetközi bűnözés helyszineire is..."






Nem elég, hogy ilyen szörnyeket is vezethetsz majd, de találkozhatsz egy kis reklámmal is. Látod ott azt a Diesel jelvényt?






a filmjeleneteket is teljesen átdolgozták, és már teljes arc-mimikával és ajakszinkronnal kápráztatnak el minket, míg a szereplők hangja hallható is lesz, csak hogy jobb legyen a hangulat. „Hozzám beszélsz? HOZZÁM BESZÉLSZ!?"

## A VÁROSOK

Míg az eredeti játék kizárólag egy helyhez volt kötve, a *Driver 2*-ben már szerepel a nemzetközi bűnözés összes kellemesebb poligon-színhelye. Tannert Pink Lenny után való kutatása Chicagotól Vegas-on és Havannán keresztül a Rioban történő nagy leszámoláshoz viszi. Ahol a legtöbb fejlesztő Párizsra vagy Londonra voksolt volna, ott Edmondson inkább egy „kis változatosságra" törekedett. Az összes városban körülbelül húsz mérföldnyi út, 150,000 épület, és ezekben különböző tereptárgyak találhatók (így a területek jóval nagyobbak, mint a *Driver*-ben). Nem csak a mennyiség, a minőség is komoly fejlesztésen esett át. „A környezet most körülbelül 20%-nyival több poligonból épül föl" – árulja el a Mester. Ez összhangban áll a Reflections realizmusra való törekvésével, és így a játék megszabadulhat azoktól a bosszantó ▶

## AUTÓK? VAN EGY PÁR!

### SZÁLLJ BE A KOCSIBA! VAGY ISKOLABUSZBA! VAGY MENTŐAUTÓBA, TŰZOLTÓAUTÓBA, VAGY...

**Míg az első rész ragaszkodott a 70-es évek komolyabb autóihoz, a *Driver 2*-ben több is megtalálható, mint a szokásos amerikai verdák. Nem elég, hogy Havannában olyan szörnyetegek volánja mögé ülhetsz, mint a Chevy Bell Airs („Ott még mindig használják ezeket a dögöket" – lelkesedik Edmondson), Tanner most képes lesz bármelyik autót meglovasítani. 18 kerekű óriások, tűzoltóautók, buszok, teherautók volánjához vetődhetsz be. A Reflections még mindig dolgozik a modellek fizikai viselkedésén, de annyit elárulhatunk, hogy páratlan érzés lesz végigszáguldani Chicago külvárosán egy mentővel. Ööö... hova is tettük azt a biztosítási csekket?...**








„Rengetek kanyaron és mellékutcán kell áthaladnod, hogy eljuss Pink Lenny-hez"

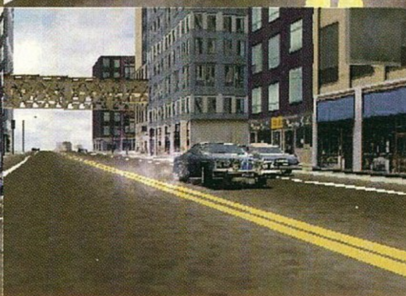




Az autók és a környezet változásaiból a legszembetűnőbb a vizuális fejlődés – a poligonok száma szépen megnőtt (az autók esetében ez 30 százalék), és ringbe lépett a valós idejű megvilágítás is.







grafikai hibáktól, amelyek az első rész kerékkötői voltak.

Újabb jellemző, – Edmondson mantrája a „finomítás, finomítás, finomítás" lehet – hogy a térképek a haladási irányhoz igazodva forognak. Ez egy újabb példa a Reflections tökéletes részletekre törekvő munkájára, de nem ok nélkül került a játékba. Hogy miért? Edmondson így fogalmazott – „A leggyorsabb út nem mindig a legnyilvánvalóbb a térképen". Rengetek forduló kanyar, és mellékutca visz el Pink Lenny-hez feleannyi idő alatt. El is érkeztünk tehát a játék egy másik kellemes témájához: íme,

## AZ UTAK

Na, kezeket fel, aki észrevette, hogy a *Driver* első részében az utak nem kanyarogtak! Senki? Nos, mi sem figyeltünk fel erre a hiányosságra – valószínűleg inkább a 90 fokos kézifékes fordulókra koncentráltunk. Nos, a *Driver 2* környezetében már lesznek korrekt módon kanyargó utak. Nem csak ezzel válik a városok bejárása sokkal érdekesebbé, hanem egy csomó plusz autó bevezetésével is, amit Edmundson a *„Gran Turismo-feeling"* leírással illetett. Azért egyelőre senki se várjon száguldást Tokió utcáin japán csodakocsikban, de ahogy Edmundson elmondta, „ha csak A pontból mész B pontba, már az is sokkal élvezetesebb, mint előtte." Ehhez hozzá kell tenni, hogy Edmundson gondolatai az élvezetességről kissé mások, mint ahogy azt a jámbor játékos gondolná. Ahol mi hatalmas ugratásokra és 180 fokos kézifékes fordulókra gondolunk, ott ő bekötőutakra és kijáratokra gondol. A *Driver2*-ben a játék autóútjainak és országútjainak elérése (le- és felhajtás) egy élethűen felépített kijárat/bekötőút rendszeren keresztül történik. Ha le akarsz kanyarodni egy országútról, a megfelelő kiállósávba kell hajtanod, hogy ezt megtehesd. Ha ehhez még hozzávesszük az extra autókat (és az esetleges torlódásokat...) már nem is olyan egyszerű meglógni a rendőrök elől.

## A JÁTÉK

Míg a játékmenet nagy vonalakban ugyanolyan maradt, (az első rész kódjának mintegy ötven százalékát egy az egyben átültették a másodikba, és néhány jellemző, mint a Director mód, megmaradt), a Reflections azért beültetett még egy osztott képernyős Kétjátékos módot is. Annak ellenére, hogy ebben a módban nem játszhatóak a Küldetés mód részei, a Reflections megdelelő mennyiségű mini-játékot pakolt ide is, hogy senki se unatkozzon; üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, egy Destruction módot, ahol a második rész hatalmas méretű autó-arzenálja a játékos szeme láttára amortizálódik le az egész programot átható valósághűséggel.

A *Diver 2* korai verziója, amibe betekintést nyertünk, még semmilyen módon nem számítható befejezettnek, de annyi már most is kiderült, hogy a poligonok megnövelt számával és az autók valós idejű megvilágításának kiszámításával együtt is megőrizte a játék a sebességét.

„Várhatunk üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, és emellett még egy Destruction módot is"

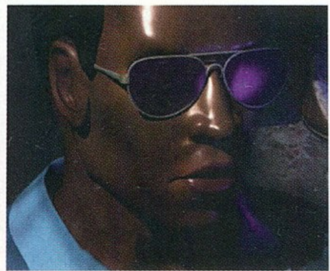
## STÁBLISTA

### A *DIVER 2* ÜLDÖZŐI ÉS ÜLDÖZÖTTEI

**A** történet persze önmagában e petákot sem ér, ha nem jön hozzá a gondosan kiválogatott szereplőgárda is. Az első rész karakterei inkább karikatúráknak tűnt ez alkalommal inkább a *Francia Kapcs* és a ***Starsky és Hutch*** juthat az eszünkbe; a szereplők kidolgozottak, é valósághűek. Arról, hogy odafigyelj ráj pedig a Reflections gondoskodik...

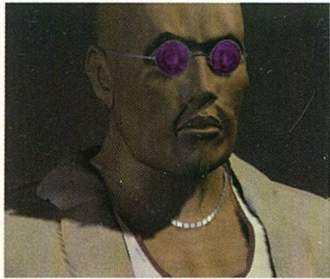
**NÉV:** TANNER
**Leírás:** A sofőr, a hős, amerikai, harmincvalahányas, jóképű, kemény fickó, kondiban, legyőzhetetlenül.
**Mint például:** Egy csipetnyi Robert Redfor rengeteg Clint Eastwood-dal keverve.

**NÉV:** TOBIAS JONES
**Leírás:** Tanner társa, harmincvalahányas, amerikai, megbízható.
**Mint például:** Eddie Murphy és Will Smith keveréke (csak kedvesebb)



**NÉV:** PINK LENNY
**Leírás:** amerikai, sunyi, kigyószerű, 40-es éveinek közepén, túlsúlyos, ideges, izzadt.
**Mint például:** Az *Érinthetetlenek* adós figurája, csak kövér kiadásban.

**NÉV:** SOLOMON CAINE
**Leírás:** a főnök, a legnagyobb hatalmú ember Chicagoban és Vegas-ban, amerikai, kigyúrt, kopasz, kecskeszakállas, hatalmas
**Mint például:** Samuel L. Jackson és Al Capone keresztezése.



**NÉV:** JERICHO
**Leírás:** CCaine verőembere, amerikai, intelligens, kegyetlen, vadászpuskával, erős dühös.
**Mint például:** Christopher Walken.



**NÉV:** ALVARO VASQUEZ
**Leírás:** azt beszélik, hogy ő az a titokzatos brazil gengszter...
**Mint például:** Ki tudná – vagy akarná – azt megmondani?

„A Director-mód-ban visszanézve a küldetések mini-mozifilmnek tűnnek”



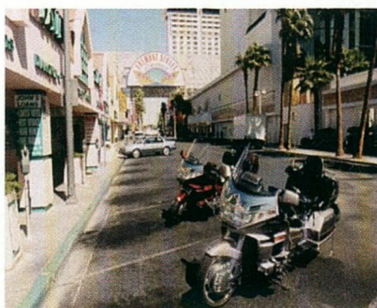


Tény, hogy Martin Edmondson lottsága az autók összetörésével a paszta-dobozokkal és a *Dukes Of* rajongással kezdődött. Némileg több övetkező hónapban...”

## FEDEZD FEL A KÜLÖNBSÉGEKET

**FOTÓ ÉS POLIGON KÖZÖTT! A HELYSZÍNI KUTATÁSOKNAK KÖSZÖNHETŐEN, HA OTT A VÁROSBAN, OTT VAN A JÁTÉKBAN IS...**

**Nem könnyű a játékfejlesztők élete – a rendelt pizza, a kódolás, a hosszú éjszakák, a kódolás, a határidők, a kódolás, a... – de néha mindez megéri. Mint az első rész esetében, a Reflections most is kiküldött néhány embert, hogy térképezzék fel a város nagyobb jellegze-tességeit és jellemzőit. Az eredmény itt látható, a Vegas-i kaszinóktól kezdve a kubai temetőkig mindent hihetetlen részletességgel modelleztek, a kutatócsapat által felhalmozott videoanyagoknak és fotó-rengetegnek köszönhetően. Épp ezért, ha a kutatókon múlik, nem valószínű, hogy a *Driver 3*-ban szerepelnek majd Bronx legdurvább környékei...**





**A baloldalt egy Vegas-i kaszinó hátulja. A jobboldat ugyanaz...**





**A baloldalt egy szép külvárosi épület Havannán. A jobboldalt... na vajon mi lehet az...**





„Tanner kiszállhat az autóból, végigrohanhat az utcán, és elrabolhat egy másikat”

### A „KISZÁLLHATSZ ABBÓL A ROHADT AUTÓBÓL” RÉSZ

Tévedés ne essék, a *Driver 2* egy vezetgetős játék – ez az, amihez a Refletions a legjobban ért, és az autók kezelése valóban visszahozza az első rész nagyszerű hangulatát. Azzal, hogy a nagyobb újságok már egész hasábokat rendelnek a PlayStation2-nek, érthető lenne, ha a Reflections egyszerűen csak lemásolta volna az eredeti játékot, a fejlesztésre szánt energiát és időt a 2001/2002 környékén megjelenő PS2-s verzióra tartalékolva. Nem erről van szó. Az „Ez csak egy 3D-s GTA” vádakra válaszul a Reflections a lényeget Tanner-re helyezte, aki most már KI TUD SZÁLLNI ABBÓL A ROHADT KOCSIBÓL! Azért senki se várjon *Tomb Raider*-t autóban – Tanner képességei a kapcsolók aktiválására korlátozódnak, azonban jó tudni, hogy a Reflections valóban sok energiát fektet a fejlesztésbe. Az akció 15%-a ezentúl gyalogosan játszódik majd: Tanner kiszállhat a kocsijából, hogy berohanjon egy mellékutcába, és egy másik kocsit elrabolva elhúzzon a vérbe. Edmondson még egy példával is szolgál arról, hogy ez a jellemző milyen kihatással van a játékmenetre: „Tegyük fel, hogy egy mellékutcából meglátod, ahogy az egyik szereplő beugrik egy kocsiba, és elhajt. Mit csinálsz? Bepattansz az előtted álló lomhább teherautóba, vagy inkább kirohansz az utcára, hogy valami gyorsabbat találj?” Az itt hozott döntéseken értékes másodpercek múlnak, és ez azt jelenti, hogy a *Driver 2* végigjátszásához gyors gondolkodásra is szükség lesz. Bár Tanner cselekedetei határtalanul egyszerűek lesznek (garázsajtók becsukása, bombák elhelyezése stb.), ez a jellemző sokkal filmszerűbb minőséget kölcsönöz a játéknak. A küldetések elején és végén Tanner gyalog közlekedik, és éppen ezért a Director módban minden olyan lesz, mintha egy kis mozifilmet néznél. Ez persze egyéb extrákat is jelent, és bár a gyalogosokon még mindig nem lehet áthajtani (igen, a *PSM* megpróbálta), több lesz a szerepük, mint az ücsörgés és a gyaloglás. Ha a kocsiból kiszállva már Tanner is melléjük ülhet, a valósághűség eddig nem látott szintre léphet.

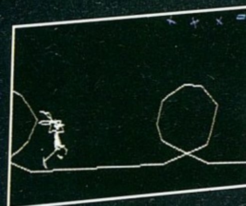
Nos, körülbelül ennyi – ezt tudtuk összehozni a *Driver 2*-ről. A megnövekedett csapatlétszámtól kezdve a poligonok nagyobb számáig minden arra utal, hogy a Reflections nem ült a babérjain, és nem csupán egy unalmas, kipofozott folytatást dobott piacra, ahogyan azt nyugodtan megtehette volna. „Megpróbáltunk valódi okot adni az embereknek arra, hogy beszerezzék a folytatást” – jelentette ki Edmondson még az első bekezdésben, és a november elérkeztével meglátjuk, hogy a Reflections állja-e a szavát. Nos, mi a jobb oldalunkon ücsörgő úriemberre szavazunk, aki éppen poligon-füstkarikákat ereget Havanna egyik főutcáján álló autójának kipufogócsövéből... ■

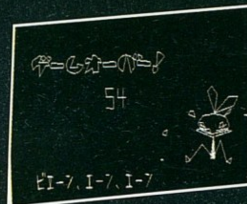
## A PUSZTA TÉNYEK

**Kiadó:** SCEE
**Fejlesztő:** nanaOn Sha
**Megjelenés:** Szeptember
**Játékosok száma:** Egy
**Platform:** PlayStation 1







# VIB RIBBON

## KÉTDIMENZIÓS NYÚL EGYENSÚLYOZIK EGY KÖTÉLEN, BRITNEY SPEARS-RE UGRÁLVA ÁT AZ AKADÁLYOKON. MI A FENE FOLYIK ITT?

**A kockákkal** Vibri könnyedén megküzd. A bukkanók némileg problematikusabbnak bizonyultak: irány az alvilág...

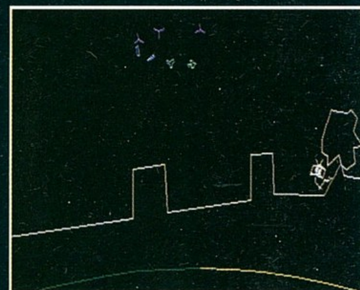
**A készítőjének, Masaya Matsuura-nak elméjéből pattant ki a valaha készített legbizarrabb és legeredetibb videojáték. A történet egyszerű: Guide Vibri – a játék lapátfülű hőse – egy fehér kötélen, gombnyomások, amire akadályokat ugrik át, hurkokon vetődik keresztül, és méretes végtagjai segítségével félelmetes szakadékkal küzd meg. És ennyi az egész.**

Nos, egy kicsivel azért több, de a kérdés csak annyi, hogyan lehet ilyen egyszerű ötletből korrekt videojátékot készíteni? Amikor Vibrivel játszol, egészen a szívedhez nő a kis tapsifüles. Egy valódi szereplővé válik, akinek biztonságáért te vagy a felelős a kötél viszontagságai közepette. Tulajdonképpen azért harcolsz, hogy a mennybe juttasd, hiszen ha elég akadályt ugrasz át, Vibri szárnyakat növeszt, egy korona jelenik meg a feje fölött, és egy új síkra emelkedik; röviden angyal lesz belőle, aki átlépi kötele korlátait. Ha azonban túl sokat hibázol, az egész képernyő elkezd remegni, és homályossá válik. Ha ezután sem szeded össze magad, Vibri kukaccá alakul át. Röviddel ezután a kockafejű Halál jön el érte, és Vibri eltűnik a semmiben. Van valami egészen filozofikus a *Vib Ribbon*-ban, és a *PSM* gyanítja, hogy ez nem véletlen.

De térjünk vissza a játékhoz. Az irányítás nagyon egyszerű: négy gomb felelős Vibri mozgatásáért, amelyek a következők: szakadék átugrása, kocka megmászása, hurok megmászása, és a bukkanókon való átszökkenés. Ha egy kicsit továbbjutsz a játékban, az irányítást már kombinálni kell, így két gomb lenyomásával juthatsz át egy bukkanókkal megtűzdelt kockán. Természetesen az összes szinten való továbbjutáshoz tizedmásodperces pontosság szükséges, és ahogy a zene üteme egyre gyorsul, vele együtt nő az akadályok felbukkanásának sebessége is; ezzel igencsak megnehezítve Vibri életét...

Ami azonban igazán kiemelkedővé teszi a *Vib Ribbon*t, az a zene ereje. Vibri nincs egyedül ebben a kötélrengetegben: hangok kavalkádja veszi őt körül. A játéklemezen már most megtalálható egy válogatás a japán Laughs and Beats-től, akiknek sikerült fülbemászó módon kombinálni a különböző zajokat. Vagy ha másra vágysz, berakhatod a saját CD-det, és figyelheted, ahogy Vibri a kedvenc számaidra ugrál tovább – ez ugye annyi jelent, hogy a *Vib Ribbon* végtelen sok szinttel rendelkezik. A kötél akadályai ugyanis a CD-n található zene ritmusára



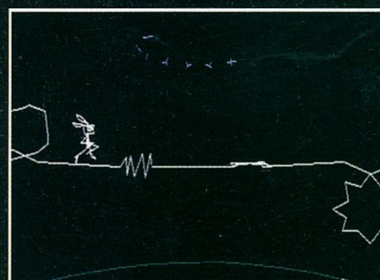


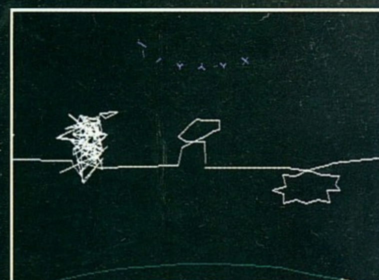
**A nyúl és féreg** közötti állapot közben Vibri kissé hasonlít ahhoz, amit egy hároméves rajzol, ha nyuszira gondol. Komolyan...

jelennek meg. Ha jobban meggondolod, így a Picasso Branch lemezei is (majdnem) élvezhetővé válnak, főleg, ha megfelelő nézősereg kíséri az őrület kibontakozását. Ganxta perzselő hangjaira küzdve azonban Vibri hamar alászáll a sötétség birodalmába. Hüpp-hüpp...

Kezdetnek kiválaszthatod kedvenc együttesed legjobb számait, hogy a tapsifüles küzdelmét még jobban élvezd – ez különösen jól működik, ha többen játszotok, mivel a játék rendelkezik egy beépített pontszámlálóval, így meg lehet határozni, hogy egy adott pályán ki a király...







**A hurkok leküzdése** még Vibri könnyebb feladatai közé tartozik; tedd csak azonban a hurkot egy kocka tetejére – ez már egy másik történet...

A *Vib Ribbon* azonban akkor is jó szórakozást nyújt, ha már mindenki hazament. Az egyjátékos körök is eltarthatnak addig, amíg végig nem játszol egy egész albumot. Akarja valaki hallani Lou Reed *Meta Machine Music* lemezét? (na azt azért talán mégsem...) Az ötlet, hogy a saját CD-idre játszhatsz, egyszerűen zseniális. Órákig szédelegsz majd poros lemezboltokban, azon gondolkozván, hogy melyik durvább darabbal lehetne a legjobbat kihozni a játékból. És akkor még ott van Britney Spears is. Ki ne hagyd... ■

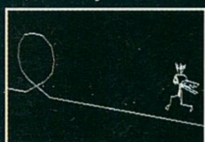
**Dan Mayers**

## EDZÉSTERV LÁBIZMOKRA

**A *PSM* négy stílussal tette próbára Vibri – és a saját – képességeit. Sorrendben: A Fiúzenekar, a Metálos, a Zajos, és a Tehetségtelen...**

### BOYZONE: A DIFFERENT BEAT

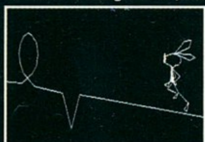
Vibri szerette az öt kedves aranyos satöbbi ír srác angyali hangját és szintén nagyon csodálatos harmóniáit. Holt egyszerű kockák, könnyen leküzdhető hurkok – nem okozott problémát elérni a pálya végét, és angyallá változni. Nagyszerű teljesítmény a fiúktól és Vibritől egyaránt – mindenkinek ajánlott kipróbálni...



**Pointszám: 1503**

### KORN: FALLING AWAY FROM ME

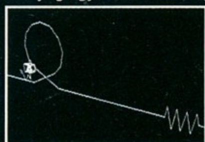
Az Egyesült Államok harmadik kedvenc metálzenekara sem kímélte a fehér nyulat. Legnagyobb meglepetésünkre a pálya elég könnyűnek bizonyult, talán megzavarta a kötelet a háttérben megállás nélkül reszelő gitárok kakofóniája. Attól az apróságtól eltekintve, hogy le kellett vennünk a hangerőt a játékhoz (nem nagyon bírtuk a zenét), Vibri kiválóan érzi magát. A mennyországot ugyan nem érte el, de nem volt rossz.



**Points: 485**

### AND YOU WILL KNOW US BY THE TRAIL OF THE DEAD: A PERFECT TEENHOOD

A Dead fog egy láncfűrészt, telepakolja pengetőkkel, majd ezt tartja az elektromos gitár hat húrjához; felcsendül a zaj, és Vibri ezt nem igazán díjazza. A felbukkanó akadályok elég durvák, de a tüskék hiányának köszönhetően szerencsére viszonylag egyszerűek. Vibri egy ideig bírja, de a szám csúcspontját képző hangorkán által okozott sokk miatt már ő is kénytelen feladni, és idő előtt kerül a föld alá...



**Points: 187**

### ALL SAINTS: PURE SHORES

Huhh... Sose hittük volna. Kedvenc nyuszink másodperceken belül kockafejű kukaccá változik, és aláhull a mélységbe. Talán Shazney hangja tette ezt vele? Vagy az Appleton testvérek éneke? Akadályok ugranak elő minden tizedmásodpercben, tüskés karikákkal, és akkora szakadékokkal, amelyek kizárnak mindenféle esélyt a túlélésre. Szentek, mi?! Ki hitte volna...



**Points: 32** (sokadik próbálkozásra)

# SZÖRNYEK! SZÖRNYEK!

## A PUSZTA TÉNYEK

**Kiadó:** Fox Interactive
**Fejlesztő:** Argonaut Software
**Játékosok száma:** Egy
**Megjelenés:** November
**Formátum:** PlayStation 1

HÁROM ÉV ÉS EGY TELJES ENGINE NAGYGENERÁL UTÁN ÚGY TŰNT, HOGY A JÁTÉK A FEJLESZTŐI POKOL MARTALÉKA LESZ. AZ AGRONAUT SOFTWARE *ALIEN RESURRECTION*-JE AZONBAN NEMSOKÁRA KÉSZ, ÉS NAGYON ÚGY NÉZ KI, HOGY EGY KLASSZIKUSSAL LESZ DOLGUNK. A *PSM* VETTE A BÁTORSÁGOT, HOGY EGY PILLANTÁST VESSEN ERRE A NAGYVADRA...

**Egy komoly felszereltségű stúdióban vagyunk – ez az Argonauts Londoni központja – és éppen az *Alien Resurrection* egy nyugodt és eseménytelen pályáján haladunk keresztül. A falon található kapcsolóhoz vezető utat eltorlaszolja egy székben heverő megcsócsált holttest. Probléma egy szál se. Belepumpálunk néhány shotgun patront a korpuszba, és már szabad is az út. Mi a fene ez a nyálkás sziszegő hang? Forduljunk csak meg... ÁÁÁÁÁÁÁ! EGY ARCTÁMADÓ! (Game over)**

„Nem volt fair. Nem láttuk, ahogy jön."

„Nem," – ismeri el Paul Crocker tervező – „de hallottátok..."

Hacsak nem vagy megszállott Alien-rajongó, akkor a kedvenc részed vagy a Ridley Scott által rendezett első rész (nyirkos, feszült, és jól megtervezett időpontokban véres), vagy James Cameron folytatása (nyakig felfegyverzett űrtengerészek kapnak egypár seggberúgást, miközben megismerjük az idegenek életciklusát, és ott az a rész az androiddal meg a késsel...)

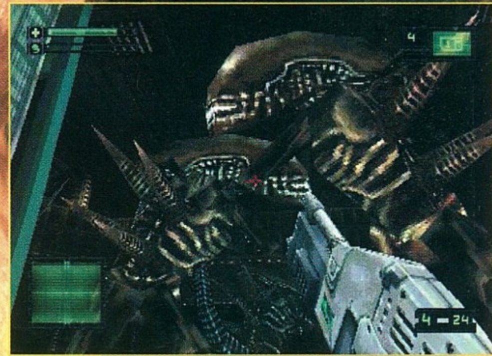
„Nekem a kettő stílusának keveréke tetszik" – mondja Erik Larsson társproducer – „remélem, hogy az *Alien Resurrection* hangulatában megtaláltuk az egyensúlyt az atmoszféra és az akció között. Szerintem az emberek kezdenek belefáradni a totálisan agyatlan lövöldözőfesztiválokba, és most már valami intelligensebbre vágynak."

Mikor először az Agronaut megszerezte a *Resurrection* licencét (történt ez több, mint három éve), az Acclaim elég jó *Alien Trilogy*-ja éppen megjelent. Ijesztő, első személyű, intelligens idegenekkel... csak az a szégyenletes pályatervezés. Nos, ebbe az irányba nem volt érdemes elindulni. Az eredeti terv szerint a játék egy harmadik személyű akció /kaland lett volna. Bedobták a fura első személyű kúszást a sötét alagutakon keresztül, visszavettek a tempóból néhány jól elhelyezett fejtörővel...

„Nem volt ijesztő" – mondja Crocker – „Nagyszerűen nézett ki, de sosem kellett amiatt aggódnod, hogy mi vár rád a következő sarkon. Inkább egy sima lövöldözős játékra hasonlított – mindent tisztán lehetett látni. Végül arra a megállapításra jutottunk, hogy kár volna elpazarolni az *Alien* licencét úgy, hogy még csak meg se ijessze a játékosokat."

# Alien Resurrection



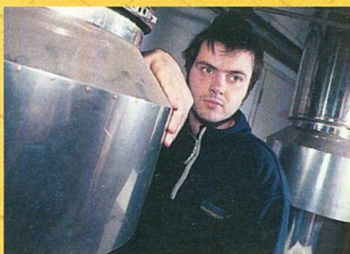
















**(fent) Az *Alien* Resurrection fejlesztői: az Agronaut Software csapata. Lejjebb: a brigád legijesztőbb idegenei...**



**Ne ejts foglyokat,** mert ezek az idegenek nem sokat vacakolnak. Hogy mi a megoldás? Oda kell rájuk figyelni... (jobbra)

Ha még valaki képes visszaemlékezni az *Alien Resurrection* filmre, a rendező úgy oldotta meg Ripley a harmadik rész végén elkövetett öngyilkosságának problémáját, hogy a katonai tudósok klónozzák idegennel fertőzött sejtjeit, hogy aztán biofegyverként használhassák a kifejlesztett, megszelídített idegeneket. A keltető-állomás egy hatalmas űrhajó, tele sötét folyosókkal, és egy Apa elnevezésű biztonsági rendszerrel (aki egyébként egy beszélő számítógép). Az idegenek persze elszabadulnak, és gyorsan bepótolják az eltelt időben elmulasztott mészárlás-adagjukat, és a Föld felé haladó űrhajón csak az ijesztően idegen-szerű Ripley tehet valamit azért, hogy megmentse az emberi fajt a kipusztulástól.

Vegyes eredményekkel. Csak a Giger-rajongók tagadhatják, hogy a sorozat ötleteinek nagy hányadát ellövöldözték már a második rész végére – ez azonban nem jelenti azt, hogy nem lehetne belőle nagyszerű játékot csinálni. Mivel az Agronaut-nak teljes hozzáférése volt az előzetes forgatókönyvekhez és a „daily"-khez (ezek a nap végén készülnek, összedobott vágások a napi munkáról), lehetőségük nyílt a film születésével párhuzamosan fejleszteni (ellentétben a szokásos licencekkel, amikor is a már elkészült film alapján fejlesztik a játékot). A Fox-szal való szoros kapcsolatnak köszönhetően a fejlesztőgárda még a színészekkel is dolgoztathatott a forgatás szüneteiben, és így rögzítették az alkalmankénti felkiáltásokat és halálhörgéseket. Ez pedig nem csak kozmetikai szempontból volt lényeges; Sheven Gilborn (Apa) tulajdonképpen a játék hangja, és mivel ez a hang egy nyugodt profié (és nem, mondjuk, a titkárnő barátjáé), különleges moziszerű minőséget ad a játéknak.

Az eredeti, *Tomb Raider*-szerű verzióban öt szereplő közül választhatott a játékos, 13 egymással összekötött pályát nyomhatott végig, és megvolt az a fura lehetősége, hogy a hátához szíjazza a tolószékes zsoldost, Vreiss-t, ezáltal lehetővé téve az előre és hátrafele való tüzelést egyaránt. Tavaly szeptemberben, mikor a játék már 85%-ban kész volt, az Agronaut végül belátta, hogy nem hagyhatja figyel-

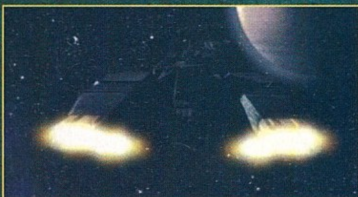




**A pályák** helyszíne az emberklónozó/idegentenyésztő hajó, az USM Auriga. Ha azok a tudósok tudnák, mibe vágták a fejszéjüket...

## AZ AZ INTRO...

FOGADD MEG AZ AGRONAUT SOFTWARE TANÁCSÁT. SZOBÁT ELSÖTÉTÍTENI, HANGERŐT FELNYOMNI... ÉS DŐLJ HÁTRA, HOGY VÉGIGNÉZHESD A LEGGONDOSABBAN KIDOLGOZOTT INTRÓT, MONDJUK, A *TEKKEN 3* ÓTA



**1.** Egy hatásos kép az USM Auriga-ról, ahogy az űrben száguld.



**2.** Egy tökéletesen klónozott Ripley fekszik a padlón.

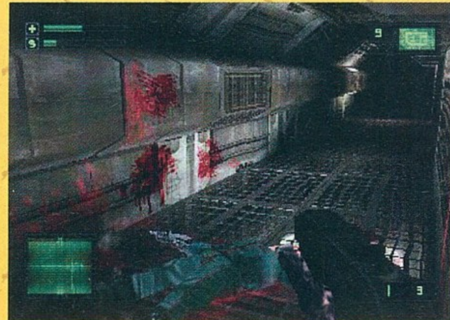


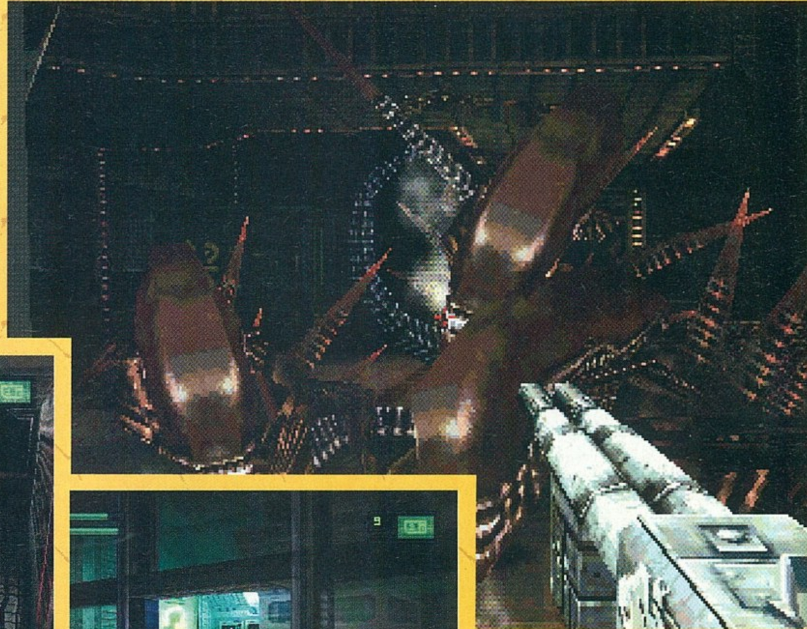
**3.** A Betty zsoldoshajó rádokkol az USM Auriga-ra.

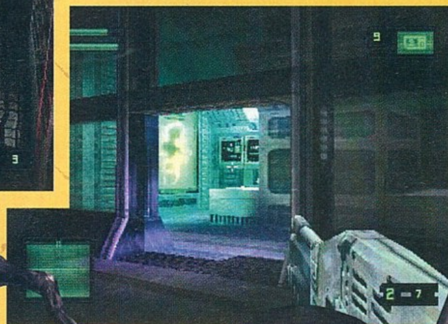
**„És igen, feláldozták a több-
átékos módot a történet, és
a hangulat kedvéért."**

en kívül a kritikákat. Egy kisebb tervezői ta után a 20th Century Fox-szal visszartek az első személyű nézethez. Kihajíttak egy csomó akció/kaland elemet, és ek helyett egy sokkal hatásosabb, ijesztő ílust vezettek be, aminek a története lan kapcsolódik a filméhez, és odaillő szeplőváltásokat vezettek be a pályák végén. ipley kemény és a legáltalánosabban asználható karakter, Call android gyors, képes hozzáférni a számítógépekhez, a alogatott űrkalózok pedig lassúak, de kkal több sérülést bírnak el. És, bizony, láldozták a többjátékos módot a történet, a legfontosabb módon, a hangulat érekében.

A játék teljes egészének színhelye a övetséges, ember-klónozó/idegen-tenyésztő ajón, az USM Aurigan játszódik. A tíz atalmas szint 79 al-pályára oszlik, ameek Doom-os stílusban készültek, és mindyiket megfűszerezték még néhány fejtörő-l is. Az Agronaut elismerte, hogy a leggyobb kihívás az egyensúly létrehozása lt a negyedik rész jellemzői és az első ttő ijesztő, akciódús hangulata között (a rmadik rész börtönbolygóját ez alkalomal kihagyták a számításból). Problémák ódtak még az első személyű nézet megokott voltával is. Paul Crocker erről így lekedik: „Sokat dolgoztunk a játékos ozgásán. Sok első személyű lövöldözős tékkal az a probléma, hogy a mozgászet olyan, mintha síneken közlekedne a játékos, a fizika valódi törvényeinek fittyet hánya. A *Resurrection*-ben a mozgatás sokkal természetesebben lett megoldva, és ha hátrálni kezdesz egy idegen elől, ez lassan megy, és a szörny elkap. Sok kapcsolós rejtvény szerepel a játékban, de megpróbáltunk a *Resurrection*-nek hosszabb élettartamot adni a nehézségi szintek változatossága által. A Könnyű fokozaton az újratöltés zökkenőmentesen, gyorsan megy. A Nehéz szinten már nem csak azzal kell törődnöd, hogy becélozd és lelődd a rohamozó idegent, hanem még a tölténytárad állapotát is szemmel kell tartanod. Máskülönben jön az üres csattanás, és akkor ugyebár... A kézi utántöltést eredetileg minden fokozatba be akartuk vezetni, de ez elijesztette volna a kezdőket."





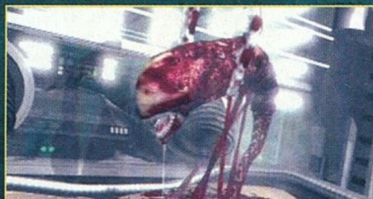




**„Az istenverte** falakból jönnek elő!" Amikor ezek a csókák az arcodba másznak, csak egyet tehetsz: megölöd mindet. És gyorsan



. A válogatott zsoldosok a fedélzetre nek.



**5.** Az idegenek királynőjét kioperálják emberi anyjából.



**6.** A hajó egy másik részén megszöknek az idegenek. Feketeség...



**7.** Egy arctámadó ugrik elő és kezdődik a mulatság...



**Ha nem szereted** a meglepetéseket, ez a játék nem igazán neked való. A legjobb elsötétített szobában, maximálisra felküldött hangerővel játszani...



„Megpróbáltuk elkerülni a megjósolhatóságot; az idegenek tehát nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha újrakezded a pályát."

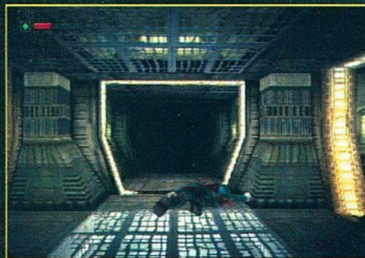


Larson elismerte, hogy nagyban hatott rá a PC-s *Half-Life*, az erős cselekményvonallal és a hatalmas, kisebb részekre bontott bejárható területtel. A küldetések között szerepel a félresikerült Ripley-klónok felkutatása és elpusztítása; van óvatos lopakodás idegenek által megfertőzött területen a hajó energiájának visszakapcsolásához; a tereptárgyak kerülgetése, ahogy a hajó elkezd tönkremenni; és persze a vízalatti, úszó idegeneket szerepeltető szint után jön az elvárható végső leszámolás az újszülött, mutáns idegennel.

Az idegenek maguk is sokat fejlődtek az első rész óta. Falra másznak, csoportokba verődnek, rád ugranak a plafonról, és az árnyékban lopakodnak. Crocker erről így nyilatkozott: „Néhány pályán csak egy kézifáklyád van arra, hogy megvilágítsd a környezetedet. Előfordulhat, hogy körbevillantasz, és nem látsz semmit. Ezután visszafordulva észreveszel valamit. Amikor legközelebb odafigyelsz, vagy rád ugrik valami, vagy nem. És még a mozgásérzékelőben sem bízhatsz száz százalékosan. Néhány idegen egyszerűen egy helyben marad, és csak akkor veszed a mozgásukat észre, mikor már a nyakadon vannak. Nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha még egyszer elkezded a pályát, és csak azért, mert egyszer láttad az egyiket a egyik falról a másikra ugrani, nem biztos, hogy a következő alkalommal is ezt csinálja majd; azt akartuk, hogy igazi fenyegetést jelentsenek. Leginkább az

## "MINDENÜTT OTT VANNAK!"

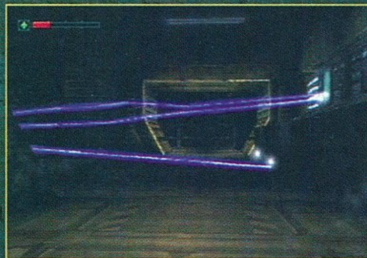
AZ ELSŐ PÁLYA RIPLEY SZÖKÉSÉRE ÖSSZPONTOSÍT ŰR-CELLÁJÁBÓL – SZŰKÖS, SÖTÉT, NYIRKOS , IJESZTŐ FOLYOSÓK RENDSZERÉN KERESZTÜL; ÉS MINDEZT AZ ELŐZŐLEG ÖNMAGUKAT KISZABADÍTÓ IDEGENEK TOMBOLÁSÁNAK IDEJE ALATT...



**1.** Kifelé a cellából. A jobboldali ajtó mögött egy megrágott biztonsági őr mellett találsz egy kódkártyát. Használd a panelon, és kifele az ajtón is.



**2.** Menj végig a folyosón, és aztán ki az ajtón – itt tanúja lehetsz az első idegentámadásodnak, számodra szerencsésen azonban nem rajtad, hanem egy csapatnyi esélytelen tengerész-gyalogoson.



**3.** Rohanj át a szikrázó részen, és mássz le a létrán, hogy gyógyírt találj a téged körbeölelő sötétségre – és tiéd a fáklya.



**4.** Távolodj el a tengerésztől, akit éppen feldarabol az idegen, és csusszanj le a létrán. Ha a sarokba világítasz, észrevehetsz egy pisztolyt. Elég kókadt egy darab, de lőszer nem kell bele. Vizslass körbe a következő kódkártyáért.

grásokra és az ijesztőségre koncentráltunk; a játék azoknak íródott, akik elsötétített obában, nagy hangerőn játszanak."

Elvárható módon kedvenc űrlény-vadáaid nyakig fel vannak fegyverezve piszlyokkal, lefűrészelt csövű vadászpuskákal, pulzárfegyverekkel, és egy abszolút elégítő módon működő lézeres műszerrel, mi az energiacellák feltöltöttségétől függően többé-kevésbé egy lövéssel öl. Akárány fegyvert és gyógyszeres csomagot is almoztál fel azonban, ne aggódj: a játék esztő... Minden tökéletesen stimmel egy úzós tempójú ijesztgetéshez, amit rejtvéyek, és az erőszak hirtelen fellángolásai rkítanak. De várjunk csak egy kicsit... ez em olyan, mint a... Aha. Ahogy azt Larn is készségesen elismeri: „Ez egy túlélőrror játék, csak első személyű nézetben." s, mint ahogy ahhoz a *Resident Evil*-ben ozzászokhattunk, az ijesztő részek a leető leghűbbek a mozis hagyományokhoz. éldául éppen óvatosan osonsz végig egy tét folyosón, amikor megszólal a mozasérzékelő – MÖGÖTTED! Semmi, de a l egyre közelebbről érkezik... FÖLÖTED! Túl késő. Vagy éppen egy szellőzőnán mászol végig, miközben próbálod deríteni, honnan jönnek a hangok... Á – néhány töltény a vadászpuskába. Nyugi. Itt jön a következő kanyar... IDEGEN! Az egész játékot áthatja az Alien-filmekre jellemző feszült hangulat. Az idegborzoló hangoktól kezdve (ventillátorok suhogása, zümmögő generátorok, különös csattanások, távoli sikolyok – egyenesen a film hang-részlegétől!) a hihetetlen részletességű grafikáig (egy nemrég megölt idegen savas vérének füstölgő tócsája, a feldarabolt legénység elszórt darabkái...) minden páratlan hangulatot kölcsönöz a játéknak.

**Nem ölhetsz** úgy arctámadót (jobbra), hogy előtte ne törnél fel néhány tojást (lent). Bizonyosodj meg róla, hogy





**„Ha egy arctámadót kinyírsz, nyírd ki laposan. Az okosabbak halottnak tettetik magukat, és utánad mennek..."**

Na, vissza az arctámadóhoz. Megtámadott. Most, akaratunk ellenére már a mellkasunkban vigyorog a kis mellkas-robbantó szépség, így a játék egyébként is feszes tempójú küldetései mellé, most beugrik egy al-történet is, Találd Meg A Műtőegységet, Mielőtt Mr. Mellkaszúzónak Elege Lesz Ketrecéből, És Inkább Kikukkant A Nagyvilágba címmel. Ez az arctámadó/mellkasban fejlődő idegen ciklus sok álmatlan éjszakát okozott az Agronauts gondolkodóinak. „Alapesetben" – magyarázza Croaker – „mikor az arctámadó már beléd petézett, egy lettél az idegenek közül, és éppen ezért a többi idegen már békén hagy. Ezzel a probléma csak annyi volt, hogy a játékos szándékosan elkapatja magát, és utána biztonságban végigrohan a szinten emberi-idegen állapota miatt. Úgyhogy most az idegenek is csak addig maradnak nyugton, amíg nem lősz, márpedig ezt párszor meg kell tenned."

Vagy esetleg teljesen elkerülheted az arctámadókat?

„Nem. Ha egyszer már kikeltek a tojásból, már nem hagyhatod őket élve. Levadásznak – az egész pályán keresztül üldözni fognak, ha ez szükséges. Ez elég kemény dolog, de méltó a film szelleméhez. Ja, és ha kilősz egyet, bizonyosodj meg róla, hogy rendesen megölted. Az okosabbak halottnak tettetik magukat, aztán – meglepetés! – rád ugranak, mikor már nem figyelsz rájuk"

Tényleg tiszta *Resident Evil*...



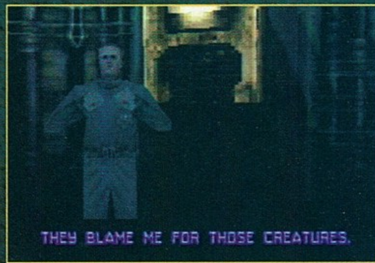
Vissza a létrán, és balra tőled találsz y mentési pontot. Most a kártya gítségével ugorj be a liftbe. Nyírd ki a ngerészeket, és kapcsold ki a riasztót.



**6.** A harmadik kódkártya használata után átmehetsz a jobboldali ajtón – de csak óvatosan. Nemsokára meghallod az ismerős sziszegést, és szemtől-szemben találod magad az első idegeneddel. Hátrálj, és lődd pozdorjává.

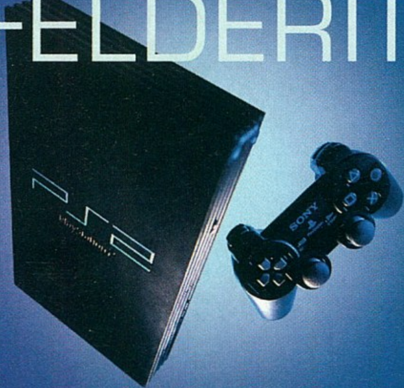


**7.** Le a lámpa melletti létrán, és állítsd vissza a nyomást a kerék használatával.




**8.** A létrán visszamászva találkozol még néhány tengerésszel, akiknek leölése után irány a laboratóriumi terület. Engedd szabadon Dr. Wrent, hallgasd meg a nyavalygását, aztán rohanj be a szobába az újabb kártyáért. Már majdnem ott vagy... mi baj történhetne most? Folytatjuk...

# PS2 FELDERÍTÉS



## HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

## EBBEN A HÓNAPBAN...





### *STAR WARS* ONLINE
A Sony átvette a Verantot, amely az *Everquest* online RPG játék kifejlesztésével vált híressé. A lépés jelzi a Sony szándékát arra, hogy betörjön a online játékok piacára. A társaság leigazolta Kelly Flockot is, aki régebben a LucasArts munkatársa volt, ő a Sony Online Entertainment vezetője lesz. A megegyezés azt jelenti, hogy a PS2 tulajdonosok izgatottan várhatják majd 2001-ben egy online *Star Wars* RPG megjelenését. A játékosok elmerülnek majd a Star Wars univerzumban, harcokba keverednek, különleges küldetéseket hajtanak végre, és izgalmas nyomozásokat vezetnek. A pletykák szerint az *Everquest* is játszható lesz a PS2-vel.




FIFA JÖVŐ

# A FIFA GYAKORLA TIAS FÓKUSZBAN

### AZ A HELY, AHOL A FIFA ÉS A PS2 ÖSSZEJÖN, AZ CSAK JÓ LEHET

**Bár alig egy hónapja dobták piacra, az EA *FIFA Soccer World Championship* névre hallgató PS2 focijátéka már mintegy 160 ezer eladott példánnyal büszkélkedhet Japánban.**

Ez az első olyan játék, amelyet az EA előbb hoz ki Japánban, mint az USA-ban és Európában (a snowboardos *SSX* és az első személyű lövöldözős *X-Fire* következik majd a sorban), s a program rögtön ismerős lesz azok számára, akik figyelemmel követték a franchise sorsát az eredeti PlayStationön. Az irányítás ugyanolyan, a kameraszögek is azonosak, de – ne feledjük, a *FIFA*-ról van szó – a hivatalos licencnek köszönhetően a játékosok, a ligák és a stadionok is nagyon rendben vannak, sőt, még jobban néznek ki, mint valaha. Ezúttal az olasz, spanyol, angol és német bajnokság csapatai közül választhatsz, de irányíthatsz 23 éven aluli és felnőtt nemzeti válogatottakat is. Bemutató meccsekre is lehetőség nyílik, ahol különböző ligák csapatai is összemérhetik erejüket (például játszhatsz a Liverpoollal a francia válogatott ellen), az edző játékmó (Training Mode) pedig a kezdőket segíti – meg az olyanokat, akik nemigen értik a japán kézikönyvet. Grafikai szempontból a játék remel Egyértelmű az előrelépés a korább verziókhoz képest; a játékosok jól néznek ki, gyorsan mozognak és azonnal felismerhetőek – Carbone az Aston Villából azonnal szembeötlik, de Petit lófarka is szinte az utolsó hajhagymáig életh Sajnos a nézők egy kissé „laposak", de azért eleget lengetik a zászlóka



## HONG KONG KIRÁLYA MÁR NEM KING KONG

**John Woo, az ünnepelt rendező, aki a *Mission Impossible 2* rendezője, és számos hongkongi harcművészeti akciófilmet is forgatott, elkezdett dolgozni egy PS2 RPG-n. a főszereplőt olyan karakterekre építi, akiket Chow Yun-Fat (számos Woo film főszereplője) játszott el. Arról még nem érkeztek hírek, hogy Yun-Fatot esetleg beszkennelik-e digitális eszközökkel, vagy esetleg felhasználják-e hangját a játékban. Woo hatása a videojátékok világára jól dokumentálható, de a rajongóknak 2002-ig kell várniuk arra, hogy láthassák első „sajátkezű” termékét.**



## BOSZORKÁNYOS BLAIR WITCH

**A Take Two újabb adatokat hozott nyilvánosságra a *Blair Witch* franchise-ról, s a pletykák szerint mindhárom rész megjelenik majd PS2-n. Mindegyik játék önálló lesz, a maga külön főszereplőjével és beállításával, de a történetükben lesznek közös elemek. A *Blair Witch Volume One* 1941-ben játszódik, amikor Rustin Parrt elítélik hétrendbeli gyilkosságért, bár ő azt állítja, hogy egy nőnemű szellem indíttatására cselekedett. A második rész 1886-ba visz vissza minket, amikor is egy keresőcsoport tagjainak testére megcsonkítva lelnek rá, a harmadik rész pedig 1786-os eseményeken alapul, amikor Elly Kedwardot boszorkányság miatt bűnösnek találják.**










**Foci** **Keegan módra – gyorsan, lelkesen, sok góllal. A *FIFA PS2* változatán azonban van még mit finomítani, ha a kifinomult európai piacon is sikereket akar elérni**

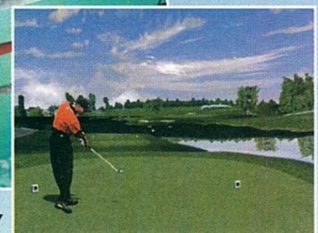


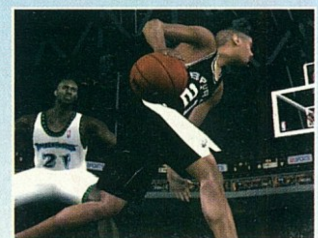
**áthatÓ az előrelépés – a játékosok ég jobban néznek ki, gyorsabban ozognak és azonnal felismerhetőek”**

oz, hogy elfeledkezzünk erről. dezzel együtt a játék jó gyorsan – a lövések és beadások ában csak úgy záporoznak –, mindez nem kárpótol azokért a ulásokért, amelyek egyes zokhoz és lövésekhez társulnak. ényeink szerint a készítőknek djuk lesz erre, amikor a *FIFA cer World Championship*-et az ópai piacra szabják. Az egyéb, yományos *FIFA* jellemvonások is atóak. Egyes TV-szögek miatt a legutolsó percben láthatjuk a , de a Visszajátszás mód (Replay de) most már rendelkezik egy os 360 fokos opcióval is, amely tővé teszi a meccs pillanatainak atható befagyasztását (á la *rix*). A kommentár megfelelően változatosnak tűnik (már amennyire ezt tapasztalhattuk), és követve a *FIFA* hagyományokat idén is kiválasztottak egy popsztárt, ezúttal Jamiroquai-t. Na szóval, mi is ez? A *FIFA* a PS2-n. Az összes módot, opciót, az irányítás minden elemét sikeresen átírták, és néhány kisebb gikszertől eltekintve a *FIFA* az új konzolon is történelmet írhat – sőt, az az igazság, hogy ez jobb, mint az *ISS PS2*-es demója, és mindez már elmond valamit. Az EA azt ígéri, hogy a játékot átírja majd kissé a valamelyest igényesebb európai piacra; minderről egy későbbi *PSM*-ben olvashattok, amikor leülünk egy beszélgetésre a *FIFA* készítőivel, hogy kiderítsük, mi is jár a fejükben. ■



**Még több** **EA ékkő csiszolódik: a *Knockout Kings 2001* (balra), a *Tiger Woods PGA Tour 2001* (fent), és az *NBA Live2001* (lent)**





## IZOM, AGY, SEBESSÉG, EREDMÉNYEK

### TUDOD, NEM A FOCI AZ EGYETLEN SPORT...

**Bár nyilvánvalóan a *FIFA* a legfényesebb ékkő az EA Sports európai koronáján, a cég keményen dolgozik más, milliós eladású programjainak PS2 változatain is. A múlt számban már sokat beszéltünk a *Madden NFL 2001*-ről, de emellett az EA még olyan PS2 sportjátékokat is fejleszt, mint a *NASCAR 2001*, a *Knockout Kings 2001*, az *NBA LIVE 2001*, a *Tiger Woods PGA Tour 2001*, az *NHL 2001*, és az *SSX*- (Snowboard SuperCross), plusz egy Forma-1 játékot, amely most vár a licencre. Ugyanolyan remek licencekre számíthatunk, mint eddig, de olyan következő generációs extrák is lesznek, mint a továbbfejlesztett fizikai tulajdonságok, a nagyobb sebesség, a modern animációk, vagy épp a jobb MI. Nem is beszélve a *Knockout Kings*-ről, amelyben női bokszolók is megjelennek. Már alig várjuk.**



## HÓDÍTSD VISSZA AZ UTCÁKAT

**A Criterion, amelynek nevéhez fűződik a *Trick Style* a Dreamcast-on, most egy PS2 programon dolgozik, amelyet a *Back To The Future Part II* lebegődeszkás jelenete inspirált. A *Stunt Squad* című játékban két karakter közül választhatunk, s a célunk az, hogy megmentsük városunkat az ingatlanfejlesztőktől. Mind a hét szint a hét egy-egy napján játszódik, és sok romboló jellegű küldetést tartalmaz. Craig Sullivan tervező azt mondja, hogy a lebegődeszkás beállítás „érdekesebb lesz, mint egy hagyományos gördeszkás aréna". A *Stunt Squad 2001* nyarán röppen be a boltokba.**



## VAD VERSENYEK

**A Rage Software bejelentette, hogy a PS2-re megjelenteti a *Wild Wild Racing* játékot. A *WWR,* amely alapvetően egy off-road versenyzős játék, lehetővé teszi, hogy a játékoso kilenc alapvető járműben ülve versenyezzenek egymással. A verdákat természetesen fel lehe fejleszteni. Az öt kontinensen játszódó, alapve versenyző játékmódon (Racing Mode) kívül a játékban lesz kihívásos mód (Challenge Mode) is. Különböző feladatokat kell majd végrehajta nunk, például egy-egy szó betűit kell összegyűjtenünk és kaszkadőrmutatványokat is vég kell hajtanunk. A Rage a PS2 európai megjele néséhez igazodva az év második felében fogja kihozni a játékot.**







**Shinkawa**-szan elegáns mech-designjai

ZOE - ÚJABB INFÓK

# ROBO TOP

## A LEGFRISSEBB HÍREK HIDEO KOJIMA MECH-KALANDJÁTÉKÁRÓL, A ZOE-RÓL

**Míg az idei E3-on Hideo Kojimát interjúvoltuk a *Metal Gear 2*-vel kapcsolatban, a *PSM*-nek sikerült szót ejtenie a *ZOE*-ról (teljes nevén: *Zone Of The Enders*) is, amely a második, a *Metal Gear* istállóból eredő PS2 játék. Nemcsak Kojima-szan (az általános rendező és producer) az ismerős azonban, hanem a *Metal Gear* tervezőjét, Yoji Shinkawát is üdvözölhetjük a fedélzeten. Az ő dolga a mechek tervezése lesz az új akció/kaland játék projektjében. A jóval mangásabb tervezésű mechek meglehetősen sokban különböznek az egységesebbnek tűnő Metal Gear-ektől.**

„A *Metal Gear* szerkezetei inkább fegyverek, mint robotok" – mondja Shinkawa-szan – „Megkötéseket kapunk, és ezeknek megfelelően kell megterveznünk őket – ezért néznek ki úgy, ahogy. A *ZOE* esete azonban más, itt 100%-os szabadságot kaptam, és szinte bármit rajzolhattam. Bármit, amit megrajzoltam, betehettünk a *ZOE*-ba, így azt csinálhattam, amit igazán akartam és megteremtettem ezeket a robotokat." Meg kell adni, nem akárhogy néznek ki – hatalmas, de mégis stílusos bestiák, amelyek állítólag Shinkawa iskolai vázlataiból erednek. Bár a *ZOE* egy akció /kaland játék, nagy szerepe van a robotoknak és a játékbeli irányításuknak – gondoljunk csak az *Omega Boost* analóg irányítására –, sőt, ez a szerep olyannyira jelentős, hogy a Konami szerint egy egészen újszerű robot-animációs szimulátor születik. A történet a 22. században játszódik, amikor a földi kolonizálók egé szen a galaxis végéig utaznak – emiatt hívják őket a Végieknek (Enders). Hirtelen kitör a háború, mert egy fanatikus csoport a Mars ról (nevük: ZOE) megtámadja az Antilia űrkolóniát, amely egy fiatal Végi srác, Leo Stenbuck otthona. A mészárlás megállítója egy Jehuty nevű gigantikus robot lehet, amely talán az emberi faj megmentője is lesz... A *ZOE* a Kojima csapat egyé oszlopos tagjainak a tudását is felhasználja, így Nobuyoshi Nishimuráét (ex-*Gundam/Pat Labor* illuszt rátor és az eredeti *Metal Gear Sol* mozgástervező csapatának tagja) é Noriaki Okamuráét (ő a *Policenaut* főprogramozója volt és a japán *Tokimeki* drámasorozatot is ő rendezte). A *ZOE*-ról rövidesen bőveb információval is szolgálunk. ■

ORVLÖVÉSZ-JÁTÉK

# FEJBELÖVÉS

## A KONAMI SILENT SCOPE-JA A PS2 CÉLKERESZTJÉBEN

**A Konami *Silent Scope*-ja szinte a semmiből jön, mint egy mesterlövész puskagolyója, s a játék szépen formálódik a PS2 megjelenésére készülve.**

Az első személyű lövöldözősben egy orvlövész szerepét kapjuk, akinek egy elnöki családot kell megmentenie a terroristáktól. A *Silent Scope* demója a *PSM* júniusi számában kapott helyet, és már közelebb jár a megjelenéshez, mint eredetileg gondoltuk. Az első szint most már teljesen játszható, itt egy ablakból kell levadásznunk egy csapat terroristát. A játékban a célkeresztet körbe-körbe kell mozgatni a képernyőn az analóg joystick segítségével, az L1-gombbal, ki-be zoomolva tudunk célozni, aztán az R1 megnyomásával tüzelhetünk. A történet a háztetőkön folytatódik, majd pedig a levegőbe emelkedünk – követünk, aztán lelövünk egy felhőkarcolók között cikázó repülőgépet, amúgy *True Lies*-stílusban. Grafikai szempontból tökéletesen visszaadja az arcade játék hangulatát, a zoom képesség pedig lehetővé teszi, hogy a terroristák testének bármelyik részét célba vegyük. Bár az irányítási rendszer nem teljesen váltja fel az arcade orvlövész-puskáját, a ki/be zoomoló szerkezet hihetetlenül jól működik; segítségével gyorsan mozoghatunk és hajszálpontossággal lőhetünk. Míg a játék alapvetően az arcade eredeti újragyúrása, a hírek szerint vadonatúj mini-játékokat és játékmódokat is találhatunk majd benne, amelyekkel – bár ez sokba került anno a játéktermekben – hosszabb ideig, nagyobb élvezetben lesz részünk. Ha szeretsz terroristákat fejbelődözni, ez a játék neked készül. ■






**Már a** játéktermekben is klassz volt, de ez a puska még ahhoz képest is remek





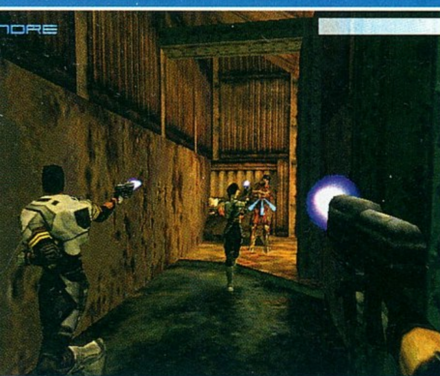
## KOMMANDÓZZUNK EGYET

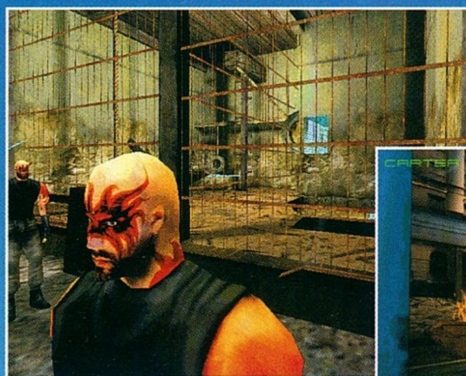
**A *Commandos 2* című valós idejű, második világháborús akció-stratégia játék is közeledik a PS2-es megjelenéshez. A *Commandos 2* megtartja az eredeti, bestseller PC-program küldetés-alapú formátumát, de ezúttal már mind a japán, mind az európai játékosok felvehetik majd a harcot az ellenféllel. Arra is lesz lehetőségünk, hogy Colditzból, a legendás börtönlágerből szabadítsunk ki rabokat. Az új elemek között a fegyverek és járművek nagyobb választékát is megtalálhatjuk.**



## AUTÓS ÖRÖMÖK

**A Criterion Studios megjelentet egy PS2 autóversenyzős játékot is, amelyet az *SRC* munkacím alatt fejlesztenek. A cég sokkal inkább a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt, mint a valósághűségre, a kezelést pedig úgy tervezték meg, hogy a játékosok öröme domináljon az autók valós fizikai tulajdonságaival szemben. A játékosok arra számíthatnak, hogy városok utcáira épülő pályákon kell majd végighajtaniuk. Chris Robertson tervező elmondta a *PSM*-nek, hogy „Mindent megtehetünk, ami csak eszünkbe jut egy igazi autóban, de ott nem tehetnénk meg." A *Ronin*, a *Taxi*, és az *Elemi ösztön* által inspirált autós üldözésekben bővelkedő *SRC* 2001 karácsonya körül jön ki.**





**Mutánsok** kavalkádja. A *Project Eden* olyan jövőbe visz minket, amelyben mutánsokkal kell szembeszállnunk. Ezeket a fiúkat megszabadítani a szenvedéseiktől sokkal élvezetesebb, mint csótányra vadászni otthon a konyhában



CORE ÚJ KALAND-PARADICSOM

# LÉTREHOZÁSÁRA KÉSZÜL

## PROJECT EDEN MEGJELENIK A PS2-N

**A Core Design, a *Tomb Raider* sorozat fejlesztője bejelentette, hogy *Project Eden* néven ki... zza következő generációs ka...ndjátékát a PS2-re is. Ez véget vet ...oknak a találgatásoknak, melyek ...erint a játék csak a PC-n és egy ...ális konzolon jelenne meg.**

A Core a legutóbbi E3 konferen...t választotta ki arra, hogy nyilvánosságra hozza az akció/kaland játék formátumát, amelyet Adrian Smith, a cég egyik vezető munkatársa „a következő generációs *Tomb Raider*"-nek titulált. A Core-t sokan kritizálták a Lara-saga miatt, egyes elemzők pedig sablonosnak tartották a sorozatot. A *Project Eden* azonban, amelyen a Core azóta dolgozott, hogy befejezte az eredeti *Tomb Raider*-t, megváltoztathatja a véleményeket – meglehet, hogy a cég második, mérföldkő-jelentőségű játékává növi ki magát. A játékban a kalandorok választhatnak egy harmadik- és egy elsőszemélyű nézet között, és van egy váll feletti célzórendszer is, amelynek segítségével akkor is lőhetünk, ha épp menekülünk. Négy (játszható) karakter létezik a játékkörnyezetben, akiknek a különböző képességeik miatt együtt kell működniük ahhoz, hogy legyőzzék az eléjük kerülő akadályokat.

A játék legalább olyan mértékben épít majd a szellemi, mint a harci képességekre. A karakterek sokféle fegyvert és egyéb cuccot is használhatnak, beleértve nagy őrségi ágyúkat, amelyekkel egy-egy területet védhetünk meg, és egy olyan szerkezetet, amely mérgező helyeken is át tudja kapcsolni a kapcsolókat. A futurisztikus környezetben jó csomó mutáns ellenfél jelenik meg. Az emberekből förtelmes lények lesznek, s az átalakulásukat élőben nézhetjük. A *Project Eden 2001* tavasza felé jelenik meg a PS2-n. ■

VALÓS IDEJŰ

# IRÁNYÍTÁS ŐRÜLTJEINEK

## GROUND CONTROLNAK KÖSZÖNHETŐEN A HÁBORÚ IGAZI ÉLMÉNY LESZ

**Sosem láttunk még ennyire jól kinéző gombafelhőket. A *Ground Control* a ...zeljövőben játszódó tankos ...ború-szimulátor, amelyben ...dihajók, atombombák, halálra ...dt gyalogságiak, és egzotikus ...egen környezetek is jócskán ...fordulnak. Olyasféle élmény, ...nt a *Command & Conquer* (leszámítva a bázis épületét), persze itt mélyen belezoomolhatunk a valós 3D világba és a katonák is a szemünk előtt robbannak szét.**

A PC-változat most jelent meg, és a hangsúly a robbanószerekben dúskáló, földrengető csatákon van, amelyek nagyon izgalmasak. A PS2-átírás még a korai szakaszban van, és a PC-fejlesztő Sierra cég első ilyesféle próbálkozása. A Sierra leginkább a *Half-Life* nevű, briliáns első személyű lövöldözős játékról ismert. A *PSM* szerény véleménye szerint a méltán népszerű játék átdolgozása is csak idő kérdése lehet. ■





**Phil Neville** nehéz pillanatokat él át az Euro 2000-et követő letargiában. Fel a fejjel, Phil

# ÉRKEZIK!

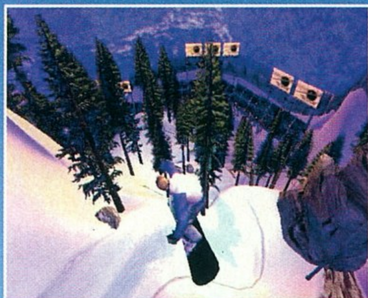
A LEGFRISSEBB MEGJELENÉSI IDŐPONTOK AZ USA-BELI PS2 RAJONGÓK SZÁMÁRA. EURÓPÁNAK SEM KELL MÁR SOKAT VÁRNIA!

### MOST MEGJELENŐ JÁTÉKOK

**Surfroid** ........ (ASCII)
**SSX** ........ (EA)
**Street Fighter EX3** ........ (Capcom)
**Gradius III and IV** ........ (Konami)
**Summoner** ........ (THQ)
**Age of Empires II: The Age Of Kings** ........ (Konami)
**Tekken Tag Tournament** ........ (Namco)
**Ninja Gaiden** ........ (Tecmo)
**ESPN International Track & Field** (Konami)
**Armored Core 2** ........ (From Software)
**Evergrace** ........ (Agetec)
**TimeSplitters** ........ (Eidos)
**Madden NFL 2001** ........ (EA Sports)
**Oddworld: Munch's Oddysee** .... (Infogrames)
**FIFA 2001 Major League Soccer** ........ (EA Sports)
**Tiger Woods PGA Tour 2001** ... (EA Sports)
**NHL 2001** ........ (EA Sports)
**NBA Live 2001** ........ (EA Sports)
**NASCAR 2001** ........ (EA Sports)
**Knockout Kings 2001** ........ (EA Sports)
**Shadow Of Destiny** ........ (Konami)

### NEMSOKÁRA MEGJELENŐ PROGRAMOK

**ESPN NBA 2Night** (Konami) .. 2000 November
**ESPN X Games Snowboarding** (Konami) ........ 2000 November
**VIP** (Ubi Soft) ........ 2000 November
**ESPN NFL Prime Time** (Konami) ........ 2000 November
**Top Gear Dare Devil** (Kemco) ........ 2000 November
**Spy Hunter** (Midway) ........ 2000 tél
**Oni** (Rockstar) ........ 2000 ősz
**Carrier** (Jaleco) ........ December 2000
**IHRA Drag Racing** (Bethesda Softworks) ........ 2000 ősz
**Midnight Club: Street Racing** (Rockstar) ........ 2000 ősz
**Ready 2 Rumble: Round 2** (Midway) ........ 2000 ősz
**Smuggler's Run** (Rockstar) ........ 2000 ősz
**The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** (Bethesda Softworks) ........ 2000 tél
**The Getaway** (SCEA) ........ 2000 tél
**Pirates Of Skull Cove** (EA) ........ 2000 tél
**Formula One 2000** (SCEA) ........ 2000 tél
**WCW Mayhem 2** (EA) ........ 2000 tél
**Fox Sports Football 2001** (Fox Interactive) ........ 2000 tél
**Wild Wild Racing** (Imagineer) ........ 2000 tél
**Onimusha Warlords** (Capcom) ........ 2000 tél
**The World Is Not Enough** (EA) ........ 2000 tél
**Star Wars: Super Bombad Racing** (LucasArts) ........ 2000 tél
**Star Wars: Starfighter** (LucasArts) ........ 2000 tél
**NBA Showtime: NBA On NBC 2001** (Midway) ........ 2000 ősz
**Ridge Racer V** (Namco) ........ 2000 ősz
**Dynasty Warriors 2** (Koei) ........ 2000 tél
**The Bouncer** (Squaresoft) ........ 2000 tél
**World Destruction League: Thunder Tanks** (3DO) ........ 2000 tél
**Army Men: Air Attack 2** (3DO) ........ 2000 tél



## HULL A HÓ, ÉS HÓZIK

**Az EA következő generációs snowboard-játéka, az *SSX* (Snowboard SuperCross), nemsokára mind az USA-ban, mind Európában megjelenik. A játék egy olyan PlayStationös irányzatban próbál meg babérokat elhódítani, amelyben már így is tolonganak a versenyzők. Az *SSX* nagyjából a snowboard-játékok megszokott elemeit vonultatja fel, úgymint: gyors tempó, nagy légitrükkök, a nagy húzás viszont az, hogy az események számos bizarr és színpompás világban zajlanak.**




## SZERETNÉL EGY FIÚVAL JÁTSZANI?

**A Konami bejelentése szerint a *Metal Gear Sol* PS2 változata az eredeti játék Game Boy verzió alapján készül majd. Ez a lépés egy ritka, többt tumú átmenetet jelent. Hideo Kojima, a videóját történelem legdicsőbb alakja rint a folytatás nehézségi sz jének a játékos Game Boy-ve ban nyújtott teljesítményéhez lene igazodnia.**

# ÉRKEZIK!

## FOLYTATÁS...

**Army Men: Sarge's Heroes 2** (3DO)...2000 tél
**Eternal Ring** (Agetec)...2000 tél
**Reiselied: Ephemeral Fantasia** (Konami)...2000 tél
**Warriors Of Might and Magic** (3DO)...2000 tél
**Sim Theme Park** (EA)...2000 tél
**Rayman 2: Revolution** (Ubi Soft)...2000 tél
**MDK Armageddon** (Interplay)...2000 tél

### A JÖVŐ ÉVRE VÁRHATÓ

**Legacy Of Kain: Soul Reaver 2** (Eidos)...2001 március
**Navy Seals** (Jaleco)...2001 nyár
**Motor Mayhem** (Infogrames)...2001 tavasz
**All-Star Baseball 2002** (Acclaim)...2001 április
**Orphen: Sorcerous Stabber** (Activision)...2001 tavasz
**Run Like Hell** (Interplay)...2001 tavasz
**Ferrari 360 Challenge** (Acclaim)...2001 tavasz
**Shadow Man: 2econd Coming** (Acclaim)...2001 tavasz
**Big Wave Surfing** (Acclaim)...2001 tavasz
**Gunslinger** (Activision)...2001 tavasz
**Ferrari Grand Prix** (Acclaim)...2001 tavasz
**Street Lethal** (Activision)...2001 tavasz

### KÉSŐBB JÖN KI

**Undying** (EA)...2001
**Ground Control** (Sierra)...2001
**Star Wars: Obi-Wan** (LucasArts)...2001
**Eternal Blade** (Mattel)...2001 nyár
**Gravity Games: Biking** (Midway)...2001 szeptember
**Black & White** (EA)...2001
**Evil Dead: Hail to the King** (THQ)...2001
**Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (Konami)...2001 ősz
**Silent Hill 2** (Konami)...2001 ősz
**Halo** (Rockstar)...2001
**Silent Scope** (Konami)...2001
**Epilogue** (NONE)...2001
**Stunt Driver** (NONE)...2001
**Tony Hawk PS2** (Activision)...2001
**Fantasy** (Jaleco)...2001
**Gauntlet: Dark Legacy** (Midway)...2001
**Stunt Squad** (Acclaim)...2001
**Ico** (SCEA)...2001
**No One Lives Forever** (Fox Interactive)...2001
**Legion: Legend of Excalibur** (Midway).2001
**Virtual Ocean** (Crave Entertainment)...2001
**Tecmo Bowl** (Tecmo)...2001
**Driving Emotion Type-S** (Square)...2001
**Spawn: In the Demon's Hand** (Capcom)...2001

### VALAMIKOR BIZTOS MEGJELENIK

**WipEout Fusion**...(SCEA)
**Road To El Dorado**...(Ubi Soft)
**Dinosaur**...(Ubi Soft)
**This Is Football 2**...(SCEA)
**Titanium Angels**...(Empire)
**Undying**...(EA)
**Ground Control**...(Sierra)
**Project Eden**...(Eidos)
**Cart Fury**...(Midway)
**Aliens: Colonial Marines**...(Fox Interactive)
**Resident Evil 4**...(Capcom)

PS2 MEREVLEMEZ

# MEREV LEMEZ NEM VÉN LEMEZ

## A SONY GYÓGYMÓDJA ÉRKEZŐBEN

**A Sony nemrégiben hozta nyilvánosságra a tervezett PlayStation2 merevlemez-kiegészítés adatait (*PSM60*), amely lehetővé teszi, hogy online játékokban is bizonyságot tehessünk ügyességünkről. Míg az SCEI főguruja, Ken Kutaragi azt javasolta, hogy az eszköz kapacitása 20-30 GB legyen, a másik eshetőség az, hogy kétféle méretben is szállítsák a terméket. A kispénzű felhasználók 10-20 GB kapacitású szerkót kapnának, míg a komolyabb felhasználók 40 GB-osat.**

Az új meghajtó a most fejlesztés alatt álló, nagysebességű, széles sávszélességű kapcsolatok iránt is nyitottá tenné a PlayStation 2-t, és lehetővé tenné a játékosok számára, hogy gyors frame rate-tel rendelkező multiplayer játékokat játszszanak. A játékok fejlesztésének módszereire is hatással lehet az újdonság, hiszen teret enged az új zenék, karakterek, vagy akár egész epizódok letöltésének. A Sony másik friss bejelentése, amely örökre megváltoztathatja a konzolos játékok világát, az, hogy a cég kész megnyitni technológiáját más gyártók előtt is. Az Emotion Engine-t és a PlayStation 2 chipsetjét más cégek is használhatják majd a Sony-konzol klónjainak előállításához. Vajon mit jelent ez az átlag játékos számára? A következmény akár az is lehet, hogy pár év múlva olyan tévéket vehetünk, amelybe a gyártó beleépíti a PlayStation 2-t is. A tévé egy USB porttal jönne, így ezt csak rá kellene dugni a hálózatra és hirtelen a masina képessé válna arra, hogy hozzáférjen a földi, műholdas és kábeltévés adásokhoz, az Internethez és a PlayStation 2 játékokhoz. Mindez szép álom lenne csupán? Nem hinnénk. ■




**A PS2-t nemsokára a tévénk részeként láthatjuk viszont? Csak dugd be, és kezdj el játszani**

**Chris Deering**
**SCEE-elnök**

## METAL GEAR SOLID: EPISODE 1?

**Úgy tűnik, hogy az epizódokból álló PS2 játékok ideje lassan eljön. A Sony Europe elnöke, Chris Deering elmondta a *PSM*-nek, hogy árstratégiájuk „támogatja az asszociatív gondolkodást a fejlesztő-közösség köreiben – egy darab 30 tizenötezer forintos, 30 szintes játék helyett az emberek vehetnének három, 5 ezerbe kerülő és 10 szintes játékot". A Sony R&D részlegének alelnöke, Phil Harrison még egy lépéssel tovább megy; ő előre látja azt az időt, amikor naponta töltjük majd le a játékok epizódjait, végigmegyünk rajtuk, aztán eldöntjük, másnap merre akarunk továbbmenni. Az ötlet szerint a játékok amolyan szappanoperákká válnának, de mivel mindegyik játékos cselekvései másmilyenek, így az eseményekben is lennének különbségek. Másnap pedig ezeket meg lehetne vitatni a munkahelyen, vagy a játszótéren...**

METAL GEAR 2 DVD

# A JAPÁNOK MÁR MEGINT AKCIÓZNAK

## A METAL GEAR 2 IS SZEREPEL AZ EXKLUZÍV TRAILER DVD-N






**Érdemes megvenni ezt a DVD-t, am miatt még a nőttek is cs rinyáltak a L Angeles-i E3 konferencián**

**A Konami bejelentette, hogy Japánban idén nyáron kihoz egy különleges *Metal Gear Solid 2* DVD-t. Ez tartalmazni fogja a kilenc perces trailert, amit idén, az E3-on mutattak be (előző szám) – igen, azt a trailert, amely miatt a videojáték-buzik napokig sóhajtoztak, s amelyben először találkozott Solid Snake és Metal Gear Ray, úton Manhattan felé.**

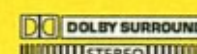
Rajta lesz egy dokumentumfilm is az E3-ról, számos új illusztráció Hiroshi Shinkawától, plusz a Konami mech játékának, a *ZOE*-nak felvételei. Mindez kábé 1500 yen-be kerül majd, és a Konami e-kereskedelmi honlapján rendelhető meg, a www.konamistyle.com címen. Sajnos csak japán vásárlók ve hetik meg, de talán akad maj belőle itthon is pár darab. ■

HÜLYÉK PARADICSOMA

# AGYATLAN APARTMAN








www.guesthouseparadiso.co.uk

UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production

STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHIEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY

Costume Design by PAM DOWNE Music Composed and Orchestrated by COLIN TOWNS LUCY BOULTING Casting by TOM BROWN Production Designer SEAN BARTON Film Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography

Executive Producers HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL Produced by PHIL McINTYRE Directed by ADRIAN EDMONDSON

# PSM-Depo

## KIEGÉSZÍTŐ RENDELÉS KÉNYELMESEN ÉS GYORSAN.

**Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. Akkor, mint kizárólag külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthatsz! A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mellékelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel.**




### 2. GAMESHARK:

9.360 FT

Kódtároló eszköz, amelynek segítségével lezúzhatod a legrusnyább szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolhatod a kocsidat. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékot is.



### 1. GAMEMAK SUPER JOYPAD:

10.150 FT

Különleges joypad, amellyel az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattegérként is bevethető, egykezes eszköz.

### 3. CRAZY ROCK GUITAR:




12.900 FT

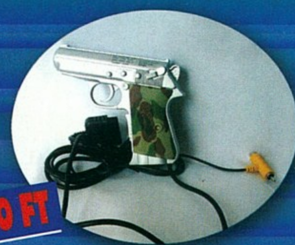
Egyszerű használhatóságú spéci gitár melynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhatsz.

### 4. INNOVATION EXTREME, JOLT GUN:

Playstation és Saturn kompatíbilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatíbilis a Namco GunCon-jával, a pedál pedig játéktermi érzést kölcsönöz neki.



18.700 FT



7.800 FT

### 5. TIME CRISES:

Kompatíbilis a Namco Guncon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylövéses és turbó-tüzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

### 6. SPACE VEST:



17.100 FT

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.



4.600 FT

## 7./A VT GAME 2M:

2 MB, vagyis 30 blokk kapacitású. Egyszerűen kezelhető, precíz eszköz.



5.600 FT

## 7./B PANTHER 8MEGA MEMORY CARD:

Hordozható, gyors, 8 MB kapacitású. 12 szín közül választhatsz, és kulcstartót is kapsz hozzá.



3.100 FT

## 8. RF SWITCH:

Automatikusan átvált a tévéről a játékra, extra hosszú kábelt kapsz hozzá, így nem vagy a tévéhez kötve.

## 10. SUPER DANCE:

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatod feneked mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



12.900 FT

## 9. SPINT KEMP:



6.240 FT

Vibrációs analóg kontroller háromféle üzemmóddal. Babarózsaszín és peluskék színben is kapható.

## 11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTELY-SENSOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schockos szerkó sokféle lehetőséggel, turbótüzelés és lassított film opcióval.



22.600 FT

## 12. ULTRARACER:

Mini, kézben tartható kormány-eszköz autós játékokhoz. 10 programozható tűzgomb, analóg kormányzás, LED-kijelző. Annyira új, hogy még Mr. McRaenek sincs belőle.



8.500 FT

## 13. WIRELESS DUAL ANALOGUE:

Vezeték nélküli Dual analóg eszköz, számtalan üzemmóddal. Legalább annyit tud, mint a standard kontroller, de most már akár a budin ülve is irthatod a gonoszokat.



21.800 FT

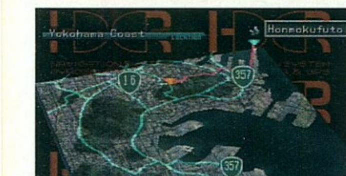
**A termékek mellett megadott árak az ÁFÁ-t tartalmazzák! Rendelésedet – amennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel nappal a rendelkezésedre állnak:**

**Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125**

**Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu**

**PSM-Depo**




**Megtévesztő** módon a térképképernyő azt sugallja, hogy a valóságosnál több választási lehetőséged van. A küldetések rendje azonban előre meghatározott










**Hoppá!** Akár már egy jól eltalált ütésnek is végzetes következményei lehetnek a Wanzerek számára. A pilótafülkében sem más a helyzet: a hamutartó felborul, az almalé kiömlik, a csoki pedig elolvad a zsebedben...

MECHANIKUS ERŐMŰVÉSZET EGY KIS SZEREPJÁTÉKOS BALHÉVAL. Ó IGEN




# Front Mission 3

„Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít,

## KARTOTÉK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Square Europe |
| FEJLESZTŐ | Squaresoft |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | 11 felett |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy |

**Gyerünk már, te is tudod, hogy akarsz egy ilyet. 12 méteres mech-ruha hipermodern fegyverzettel? Nem lenne semmi. Amikor pedig végeztél a zúzással, sosem lesz gond a parkolás – vállból tüzelve csinálsz magadnak helyet.**

Még mielőtt csodálkoznál: nem sok korábbi *Front Mission* játékot találsz. Az első *FM* a Super Famicomon (SNES) jelent meg, még mielőtt áttért volna a PlayStationre, de a sorozat csak most mutatkozik be Japánon kívül. A Square új, európai fordítóirodájának köszönhetően a kontinens játékosai most belekóstolhatnak a széria bemutató szintjének megfelelő játékba.

A játékmenet azonnal ismerős lesz majd a Konamis *Vandal Hearts* sorozat játékosai számára, a videó-mániásokat pedig a *Lazer Squad*-ra és a régebbi *X-Com* játékokra emlékezteti majd a program. A 3D táj rácsra van osztva, a wanzerek pedig minden körben korlátolt számú mozgó és tüzelő lépéssel bírnak. Ha te végrehajtottad már lépéseidet, az ellenség sem marad rest, és rögtön reagál. Ez a rendszer nem újdonság, és sokkal egyszerűbb, mint amilyennek hangzik, de ettől még igen könnyen függőséget okozhat. A lényeg az, hogy minden körből kihozzuk a lehető legtöbbet, felismerjük és semlegesítsük a legnagyobb ellenséges fenyegetéseket, majd végrehajtsuk a végső csapást. Ha jól csináltad, a végére szilánkokra zúzod a többi mech-et, míg a saját csapatod veszteségei elenyészők lesznek. Itt nincs szó fárasztó, statisztikákon alapuló, *Risk*-stílusú harcról. Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít és közvetlen közelből szemlélheted az animált erőpróbát, amelyben két wanzer tépkedi egymás izületeit, üríti tölténytárait és csinál egymásból







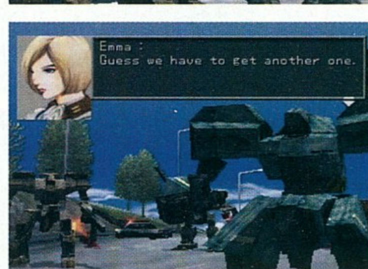
„Jól megy ez a ruci az alakomhoz?" A képességeket úgy sajátítják el a pilóták, hogy használják a ruha egyes részeit, emiatt minden vezetőt érdemes bevetni.











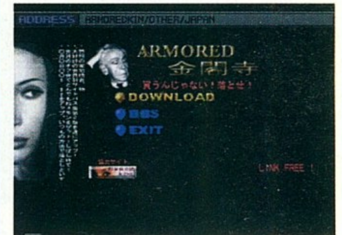


**Bejátszásokkal** kezdőnek és fejeződnek be a csatajelenetek, így érezhetjük, hogy előre haladunk. A párbeszédek nem a legmélyebbek, de a különféle húzások és rejtekhelyek elég kihívást adnak

## HOGY KELL...

## LENYÚLNI A LEGJOBB SZERKÓT

**Adott esetben a masszív játékidő majd' egyharmadát fegyverek és egyéb felszerelések képernyőin töltöd. A mech üzemeltetése falja a pénzt, így íme néhány tipp arra, miként jöhetsz ki a szűkös keretből.**




**Az első módszer az, ha vásárolni mész a feketepiacon. Ha a megfelelő helyeken barátokra teszel szert, a kivételes ajánlatokról a BBS hirdetőtáblán át értesítenek partnereid.**



**Egy másik, rendelkezésedre álló trükk az, ha megadásra kényszeríted az ellenséged, így a mech a hadizsákmányod része lesz. A történelmet a győztesek írják, a veszteseknek pedig csak az aláírás jut.**



**A leghatékonyabb módszer azonban a mechek elkommunizálása. Kiijesztheted az ellenséges mech pilótáját a szerkezetből, ha felborítod a masinát. Ekkor belecsempészheted saját emberedet, még mielőtt kiderülne a turpisság. Az igazi para akkor jön majd rájuk, ha megtudják, mi történt...**

## s közvetlen közelből szemlélheted az erőpróbát"

krázó roncsot. Ehhez képzelj hozzá nény ínyencséget, például a rongálható rnyezetet, az orvlövések zoom nézetét, gy az eltévedt lövedékeket, amelyek az enfél mellett elsüvítve a földbe trafálk és ott robbannak fel – mindez annyijól kivitelezett, hogy sokkal nehezebb egunni a dolgot, mint hinnéd.

A látvány szempontjából az *FM3* színnalas; ez még akkor is igaz, ha a *grant Story* szédítő magasságaiba nem fel. A közeli képeknél előforduló pixeedés és az egyszerű színsémák miatt onban nem a legszebb a játék, az irányítt fegyverek pedig hajlamosak szilárd gyakon is áthaladni. Mindezzel együtt is egfelelő a hadászati hiperrealizmus és a ndennapos részletek megjelenítése. yan apróságok, mint a forgalmi terelőják és a vészvillogók is képesek egy ztottpályás úttestet városi csatatérré kítani. A *Front Mission* bizonyos szemntból stratégia-RPG is, amely lehetővé zi, hogy két párhuzamos (és 95 %-ban eáris) történetet játssz végig.

A küldetések között pilótáid más rakterekkel társaloghatnak, s információkat szerezhetnek még a következő drámai eseményeket felvezető filmbejátszások előtt. A játék cselekményét egyesek magasztalják, de nagy a minőségbeli különbség az intelligens alapötlet és a forgatókönyv között. A sztori 100 év múlva játszódik, amikor a politikai instabilitás átrajzolja a Föld térképét és öt szövetségi szuperállamra osztja azt. Történetünk elsősorban a Csendes-óceáni Perem nemzeteivel foglalkozik, amelyeket csak nemrég egyesítettek annak érdekében, hogy elkerüljék az egyéb globális hatalmak túlkapásait. Az ellenséges erők nagy része kis zsoldos-csoportokból áll, amelyeket a különböző kormányok béreltek fel. Az izgalmas és szövevényes bevezetés – amelyhez hozzáadódik az ijesztő részletességű, de opcionális hálózattörténelmi adatsor is – után azonban a sztori hajlamos ellaposodni, vagy nevetségessé válni.




Az egyetemista tesztpilóta, Kazuki Takemura lepattant, a hetvenes évekből visszamaradt haverja, Ryogo társaságában épp wanzereket szállít egy katonai bázisra, amikor egy titokzatos robbanást követően lezárják a terepet. Amikor visszamennek dolgozni, Kazumi igencsak megdöbben, mert talál egy e-mailt, amelyben féltestvére azt írja, hogy a bázisra szállították, s szeretne vele találkozni. Vajon hívják a zsarukat, vagy a firkászokat, amikor a katonaság semmit sem hajlandó elárulni? Természetesen nem. Diákok elvégre is. Egy bárba mennek, ahol felcsípi őket egy titokzatos, de csinos tudóshölgy (aki még azt is elmondja nekik, hogy egy külföldi ügynökségnek dolgozik), s ők az ismeretlennel együtt a bázisra mennek – bár ekkor már belebújnak 12 méteres fémruhájukba (hátha nem veszik észre őket). Épp, amikor kezdted volna elhinni, hogy egy mechek lakta jövőbeli világ létezhet, jön a közömbös

**Nézd meg jól** ezeket a képernyőket, ezekről derül ki ugyanis, hogy milyen a „valódi” játék. A kék kockák a mozgási lehetőségeket mutatják, a narancssárgák pedig a fegyverek hatótávolságát. Még nincs késő kilépni...


















## „Kevés egységet irányítasz, és nem sok ellenséget vadászol le a küldetésekben”



**„Mindenkit legyőzök** fél kézzel. Téged és a pöffedt barátaidat is. Hukk”

karakterek ostoba viselkedése, s illúzióid szertefoszlanak.

Az *FM3* designjának egyik alapvető húzása az, hogy a csaták rövidek és csattanósak. Kevés egységet irányítasz és nem sok ellenséget vadászol le a küldetésekben, így a csaták hossza fél óra alatt marad. Bizonyos szempontból ez kiábrándító, mert a korlátozott lehetőségek sosem adnak lehetőséget olyan, kétórás harcokra, amelyeket a *Vagrant Hearts*-ban már megszokhattál.

A tempó azonban sosem lankad; mindig valami más elemet dobnak be a harcba, így érdeklődésed mégis megmarad. Néhány küldetésben hirtelen azt látod, hogy a kör végén egy szövetséges tengeralattjáró nagy hatótávolságú lövedékei segítenek be, más esetekben pedig esetlen tudósokat kell fedezned menekülés közben, vagy egy gát felrobbantásával kell felmosnod az ellenség erősítéseit. Az igazi gond a *Front Mission*nel az, hogy bőven akadnak benne olyan idegesítő hibák, amelyek még a dalai lámát is kihoznák a sodrából. Minden két dologra, ami rendben van a programban, van egy hiba, amely jócskán levon a srapnel-parti élvezeti értékéből. Például, a kézipuskás emberek túl kemény ellenfélnek bizonyulnak, s gyakran le tudnak győzni egy mechet, mert nehéz őket eltalálni. A mesterséges intelligencia korlátozott, sok ellenség egyesével támad ahelyett, hogy csapatban és hatékonyan nyomulnának előre. Az ölés rendszere sem teljesen logikus – ahelyett, hogy kihasználhatnád a pilóta különleges képességeit taktikai fölényed tudatosítására, a fickó legalább annyira esetlegesen használja egyéni vonásait, mint amennyire rendszertelenül fejleszti azokat.

A nehézségi szint már jelent valamennyi kihívást, de ha a virtuális edzőpályán próbálgatod mechedet, rögtön túl könnyű lesz a rákövetkező küldetés. Az osztályozási rendszer a



tapasztaltabb stratégák számára nyújt némi élvezetet, így ha platinamedált akarsz szerezni minden csatában, alapo fel kell kötnöd a gatyá

A harcrendszer leegyszerűsítése a koráb *FM* játékokhoz képest azt jelenti, hogy a játékosnak kevesebb a kombinációs lehetősége, íg a csetepaték egy idő után egyhangúvá válhatnak. Az első pár kör után már tud mi a pálya, így nem sok új meglepetést, vagy trükköt hoznak a küldetések.

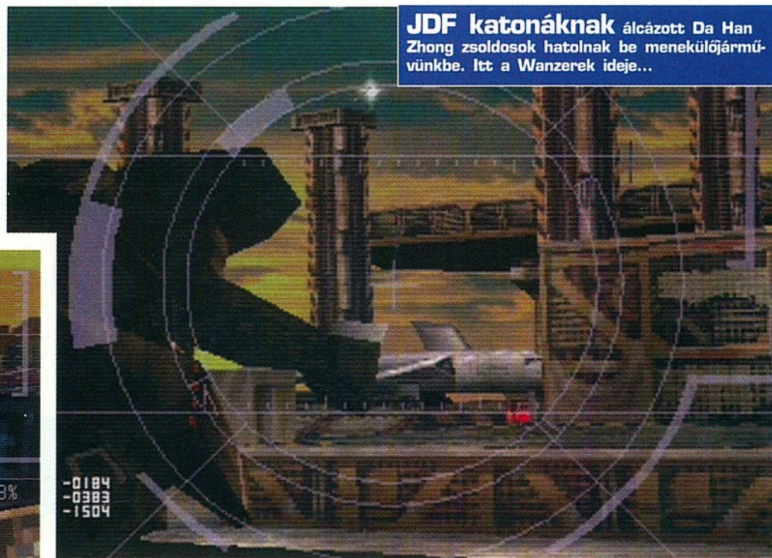
Ha egy cég komolyan gondolja, hogy a tömegpiac számára készít stratégiai játé kot, alap dolog, hogy az inter fész olyan egyszerű és praktiku legyen, hogy minden játékos s mára lehetővé tegye a játékmenet kihívásaival való megbirkózást. Nos, a *Front*

# Front Mission 3

A lehető legtöbb tapasztalatot akkor gyűjtheted, ha minél több ellenséges végtagot megronálsz, mielőtt szétcsumázod a testet. Érdemes célzással és sortűzzel operálni








**JDF katonáknak** álcázott Da Han Zhong zsoldosok hatolnak be menekülőjárművünkbe. Itt a Wanzerek ideje...

## HOGY KELL...

## MEGCSINÁLNI A LEGJOBB NÉGY DOLGOT EGY 12 MÉTERES MECHBEN

**1)** Látogasd meg a bankárodat, és finoman kérdezz rá, hogy melyek a legkedvezőbb kamatok, amelyekkel nagy, meghatározatlan lejáratú kölcsönt vehetnél fel.

**2)** Kiabáld ezt fémes hangon: „20 másodperced van, hogy átadd a pénzt!", majd adj furcsa hangokat, mintha hibás lenne a mech, és számolj vissza kettesével.

**3)** Figyeld az irányítást: Mindig kövesd a merev geometriai mintákat, ha egy kukoricaföldön haladsz át, de előtte szólj egy amatőr fotósnak [lásd lentebb].

**4)** Mielőtt leparkolnád a mechedet a ház előtt, állítsd be Neighbourhood Watch (Szomszédfigyelés) módra a rakétavetőt és véss egy tucat rovátkát az etetőbe.









**A szomszédokra** leselkedni csak gyerekkorban jön be. Nameg, Wanzerben ülve

## ...y a csaták hossza fél óra alatt marad"

...ssion 3 esetében megvan annak a ...szélye, hogy a játék elijeszti a kevésbé ...ivatottakat, ugyanis túl sok benne a ...tisztika és a villogó szám.

Bár nem az *FM* sorozat fénypontja, a ...ék mégis figyelemreméltó. A beállítás, a ...chnikai eszközök, a háttér, a kidolgo...ttság, az animált csaták és a hosszú já...idő mindenképp pozitív oldala a prog...nnak. Az interfész, a sztori, a közép-ala...ony nehézségi szint és az MI furcsaságai ...óban kritikát érdemelnek, de szeretni ...god mecheidet és a stratégiát, amellyel ...nyítod majd őket. Sok estéd rá fog ...enni erre a játékra. ■

**Zy Nicholson**

**„Kérem, uram..."** Ha több napot akarsz egy Wanzer kabinjában tölteni, jobb, ha nem öntöd ki a kólát már az első percben. Lehet, hogy ráfaragsz

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
VANDAL HEARTS II
(PSM09 8/10)
Konzolstratégia magas szinten

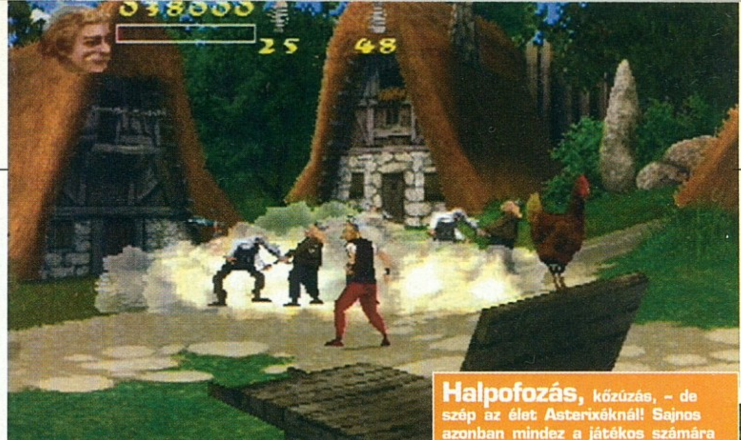
**PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA | Nagyrészt rendben van | 8 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG | Mély és élvezetes, különféle küldetésekkel | 8 |
| ■ ÉLETTARTAM | Végre egyszer az „50 óra játékidő" nem csak marketingfogás | 8 |

■ ÖSSZKÉP
Az év egyik legjátszhatóbb stratégiai játéka, amelyben a pirotechnika is hozzáad az állvakargatás élvezeteihez. Valószínűleg nem sok új rajongót vonz majd, de a régiek jól meglesznek vele

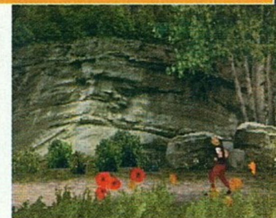
**8** TÍZBŐL





Halpofozás, kőzúzás, - de szép az élet Asterixéknál! Sajnos azonban mindez a játékos számára nehéz munkává fajul. Áve Cézár!





Nézd ezt a kitűnő grafikai modellezést! Csodás. Vagy talán mégsem...

## A GALL BETLIZIK A TETRIS-SZERŰ JÁTÉKBAN



# Asterix & Obelix Take O[n] Caesa[r]

## „Tíz perc múlva ásítozni fogunk, és ez állandósul..."

### KARTOTÉK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Cryo |
| FEJLESZTŐ | Tek 5 |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy, illetve kettő |

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**

ASTERIX (PSM 3/10)
Biztos bejön neked ez a reménytelen platform/stratégia keverék, Te reménytelen perverz

**A ráncosabb olvasók még emlékezhetnek a kvarcjátékokra, amelyek minden tanárt az őrületbe kergettek a nyolcvanas években. A *Climbert*, az *Egget* és egyéb klasszikusokat felvonultató pittyegő, villogó masinák könnyen elfértek az iskolaköpeny zsebében, vagy a hátitáskában. Primitív, digitálisóra-szerű grafikájukhoz hasonlóan egyszerű játékmenet társult; rendszerint jobbra-balra kellett mozdulnunk, hogy elkaphassunk vagy visszaverjünk valamit. Az LCD-s élvezetek azonban minden fárasztó oroszórát feldobtak. Na ja, azok voltak a szép napok. Könnyek szöknek az ember szemébe.**

Azóta viszont jó pár év eltelt. Nézzük csak például az *Asterix & Obelix Take On Caesart*. A játék a PlayStation poligonerejét teljes egészében kihasználva gyönyörűen elénk tárja a rómaiak által meghódított Franciaországot. Centúriók és gallok duhajkodnak az erdei tisztásokon, s falusi dáridókon szopósmalaccal ünnepelnek. Igazán szép látvány, ideális terep arra, hogy... na... szóval hogy jobbra-balra mozogjunk, és elkapjunk, illetve visszaverjünk valamit. Akármilyen meglepő és hihetetlen, összesen ennyi a dolgunk a játékban. Minden szinten valami újjal dobnak meg, kövektől pókokon át vaddisznókig, de minden esetben csak jobbra-balra mozgunk és elkapjuk őket. Vagy visszaverjük.

Mindig van egy kvóta, amelyet teljesítenünk kell, például verjünk vissza 100 halból 90-et, és ilyesmik. Ha nem sikerül a kvóta elérése, újra kell próbálkoznunk. Ha azonban sikerül a dolog, egy klipet láthatunk a névadó filmből, Asterix és Obelix (Gerard Depardieu) főszereplésével, akik angolra szinkronizáltan (t)raccsolnak a rómaiakkal, satöbbi. Aztán jön a következ[ő] szint, itt is elkapunk, vagy visszaverünk [va]lamit. Öt perc után a használati utasítá[st] fogjuk böngészni, nézvén, hátha kihagy[t]unk valamit. Tíz perc múlva ásítozni fogunk [az] unalomtól, tizenöt perc múlva pedig fe[l]kötjük magunkat a controller vezetékér[e].

De várjunk csak! Mi ez itt? Néhány [...] szinten a jobbra-balra mozgás mellett ugorhatunk is! De... Óh. Ez is fárasztó. [...]jában, őszintén szólva, a legújabb *Aster[ix]* játékkal játszani körülbelül annyira élve[] zetes, mint nem játszani vele, és az üre[s] képernyőt nézni helyette. Most tényleg hogyan töltenéd az estédet? Összetörn[éd] egy Mitsubishi Evo VI-ot a *Gran Turism[o]*ban? Zombikat boncolnál *Resi*-stílusban[?] Angliát vezetnéd győzelemre a fritzek [...] az EB-n? Vagy száz hal elől ugrálnál fél[...]

**Jonathan Da[...]**

### PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Csinos és hangulatos. Ezzel semmi baj | 6 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Mint egy IQ-teszt egereknek | 1 |
| ÉLETTARTAM | Már a celofánban is klinikai halál állapotában van | 2 |

**ÖSSZKÉP**
Talán a legkevesebb élvezetet nyújtó program a PlayStation mai világában. Az *Asterix & Obelix* keserű pirula lesz a gall duó rajongóinak. Lepjük meg vele ellenségeinket

1 TÍZB[...]





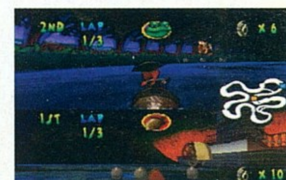


**Talán kedves** a játék kinézete, de a kezelése a komolyabb játékosoknak is tetszeni fog. Fent Dale [igen, a *Chip 'n'* bagázsból] épp akkorát akar farolni, hogy elérje a kanyarban a turbót










**A grafikai** részletesség hiányosságai talán még a legkisebb gondot jelentik az osztott képernyős módban. De hol a többi versenyző? Elég egyedül vagyunk itt...

ÉG EGY KIS DALOLÁSZÁS, ÉS HÍVJUK A MENTŐKET




# Disney World Magical Racing Tour

## „Az első pár órában visítozni fogunk, mint a hatévesek"

**ARTOTÉK**

| | |
|---|---|
| IADÓ | Eidos |
| EJLESZTŐ | Crystal Dynamics |
| IEGJELENÉS | Már kapható |
| ORHATÁR | Nincs |
| ÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy, illetve kettő |

A EZ TETSZETT, IT SZÓLSZ EHHEZ?
RASH TEAM RACING
PSM 9/10)
üszkölás, fegyverkezés, változatosság. Minden, ami kell

**Van valami természetellenes abban, ha Beatrice dalokat tanítunk hat év alatti kisgyerekeknek, de ha vannak unokaöccseid vagy unokahúgaid, biztos tudod, mekkora ereje van a Disney névnek a játékboltokban.**

Első kukkantásra a *Magical Racing Tour* nagyon hiteles alternatívának tűnik a gokart-játékok piacán, különösen a fiatalabb közönség számára. A kezelhetősége jó, és az összes régi jó trükk – startvonal-turbók, faroló-bonuszok – megvan benne az ínyencebbek számára.

A *Magical Racing Tour* egy új módot talált a Disney licenc felhasználására. A pályák nem csak amolyan akadálypályák, hanem vidámparki attrakciókra épülnek. Vannak benne mutatványosok és egyéb műsorszámok is, amelyeket azért terveztek, hogy menet közben, nagy sebességnél rájuk is vessünk egy pillantást. Ennek megfelelően a kartok is változnak; havas lejtőkön síléc lesz belőlük, a neandervölgyi időkben terepjáróba ülhetünk, míg a dzsungel folyóin kishajóval mehetünk végig. Sok pályalevágást fedezhetünk fel, és az első pár órában visítozni fogunk, mint hatévesek.

De mindennek megvan a maga ára. Ezt a játékot csak egy vagy két játékos élvezheti, míg a rivális programok alapban támogatják a Multi Tap négy játékos számára nyújtott előnyeit. Ami még rosszabb: az osztott képernyős módban nincsenek CPU kartok, így a fej-fej melletti versenyzés azonnal unalmassá válik annak, aki az élre tör.

A szóló játék hosszú távú vonzereje is kérdéses, mert a legtöbb power-up bonuszt más játékokból másolták, ahol viszont eredetileg a multiplayer módhoz készültek. Elég a „zapper" bonuszra gondolni, amely a többi kartot lassú, összetaposható békává változtatja. Egy egyszemélyes játékban elég rossz taktika kitenni a játékost olyan veszélynek, amelyet nem kerülhet el. Nem, ez nem paranoia, ezek a kartok igazán el akarnak gázolni minket. Vidáman a farkunkra lépnek, s bezsebelik a bonuszokat anélkül, hogy egymást is szabotálnák.

Óh, és lehet, hogy néhány karaktert el kell majd magyarázni a kis rokonoknak. Sajnos Mickey és Donald ma nem tud itt lenni velünk, ehelyett olyasvalakit kapunk, aki a gonosz második csatlósa lehetett a *Kacsamesék* 87. epizódjában...

Ettől függetlenül vannak a játékban jó dolgok, amelyeket a játékos a korától függetlenül élvez, de a *Magical Racing Tour* úgy utánoz más gokart-játékokat, hogy közben nem mutatja meg, mitől is jók az eredetik.

Ja, és áldjátok a szerencséteket, hogy nincs már helyünk a dalokról is írni... ■

**Zy Nicholson**

**PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA | Megfelelő mélység, bőséges részletek | 8 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG | Alapvetően ígéretes, jó kezelhetőséggel párosulva | 7 |
| ■ ÉLETTARTAM | Hiányzik a négyszemélyes mód | 5 |

■ ÖSSZKÉP
Vannak benne szórakoztató pályák, sok levágással, de az a néhány design-probléma kétségessé teszi a *Magical Racing Tour* hosszú távú értékét. Maradjunk inkább a *Crash Team Racing*nél

**6** TÍZBŐL



A renderelt elemek sem dobják fel a kalandozásainkat, és semmi nem segít abban, hogy rájöjjünk, merre is kell mennünk









A karakterek csak ötféle, filmbejátsz... sos választ tudnak adni kérdéseinkre. Pokolian unalmas



TÚLÉLÉSI HORROR KÉPESLAPOKON? ILYET MÉG VLAD SEM LÁTOTT...




# Dracula: The Resurrection

## „Egy ember keresgél jobbra-balra, minden különösebb értelem nélkül..

**KARTOTÉK**

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Microids |
| FEJLESZTŐ | In-house |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...
DISCWORLD NOIR (PS07 8/10)
Jófajta PlayStation kalandjáték, hangulatos látványelemekkel

**Élvezed a fák évgyűrűinek erezetét számolni? Kedvenc időtöltésed a hópelyhek csillogásának bámulása? Ha nem, a *Dracula: The Resurrection* cirka öt percen belül az őrületbe kerget majd. A mutass-rá-és-kattints jellegű PC-kalandjáték átírása elvileg Jonathan Harker Transzilvániába való visszatéréséről kellene szóljon, s a főhősnek hőn szeretett Nináját kellene keresnie, ehelyett azonban egy ember csak keresgél jobbra-balra, különösebb értelem nélkül.**

A fő probléma a játékban maga a haladás. Egy kis, ékszer-szerű ikont kell mozgatnunk a képernyőn, amíg az egy mutatóvá nem alakul – ez azt jelenti, hogy továbbmehetünk. Sok forgolódásban, ikonrángatásban, és angolszász káromkodásban lesz részünk, amikor rájövünk, hogy bármilyen kis eltérés felfelé vagy lefelé eltüntetheti a mutatót. De mindez csak kínjaink kezdete. Drakula gonosz erői arról is gondoskodtak, hogy úgy elrejtsék a megkeresni való tárgyakat, hogy ha csak nem tudjuk egészen pontosan, merre is kell keresgélnünk, semmi esélyünk se legyen megtalálni őket. Ha bele is botlunk a kilincsgombba, a csúzliba, vagy a kulcsba, a magyarázatok és bármilyen más segítség hiánya azt jelenti, hogy már a tárgyak használata is maga a kín lesz.

Nincs semmi különösebb baj az ilyesféle kalandjátékokkal (reméljük, a *Secret Of Monkey Island* hamarosan megjelenik a PS2-n), de amikor nem dolgozzák ki őket rendesen, nincsenek minijátékok, nincsenek kicsi autók és nagy robbanások, csak a fejfájást okozzák. A Microids azzal próbálta meg feldobni a dolgokat, hogy bevezette a 360 fokos forgás lehetőségét (a képernyőről képernyőre való ugrás helyett), és teljesen renderelt karaktereket használt f... akik filmbejátszásos párbeszédekkel rohannak le minket. Hát, ha ez a gyógymód, mi inkább a betegséget választanán... – a forgás arra jó, hogy eltévedünk és elfelejtjük, hol is jártunk, a karakterektől meg herótja támad az embernek.

Nem akarunk még egyet belerúgni eg... olyan játékba, amely amúgy is halálos agóniában rángatódzik a földön, de az egyetlen dolog, amelynek mindenképp n... kellene lennie a *Dracula*-ban, a hangulat. ... legijesztőbb dolog az egész játékban azo... ban kétségtelenül az az idétlenül hangos retesz a fogadó ajtaján, amely figyelmezt... arra, hogy nem sikerült újraéleszteni Bra... Stoker krimi-klasszikusát. Maga a horror ... a játék, de azért, mert nincs benne semm... horror, vagy igazi történet. ■

Pete Wil...

**PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Színtelen képeslapok az unalmas sötétség világából | 5 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Vándoroljunk céltalanul álcázott tárgyak között | 2 |
| ÉLETTARTAM | Ha megalszik a tej a szádban, ez a te játékod | 2 |

ÖSSZKÉP
Az emberek évekig emlegették a *Myst* híres-hírhedt unalmasságát, de ehhez a játékhoz képest a korai előd egy remekbeszabott, izgalmakban bővelkedő kalandjáték. Bárcsak ne kelt volna ki a dobozból Drak...

2
A TÍZB...












**...áték Erzsébet-kori** nyelvezete ...mi igazán fellobbanthatja a kedélyeket. ...pen a legnagyobb korhű nyelvésszel, ...yá-val harcolsz.

Lodenya:
Fate links us to the dragon,
like our sires Volef and
Clovis. Tis' a curse.

**A sárkányok** és más szörnyecskék vezetnek el a győzelemhez. És a játszhatóság és a grafika is, hát, hogy is mondjam...ööö...kicsit old-school.

## ...Y SZEREPJÁTÉK, AMINEK NINCSEN MEGFELELŐ ELŐDE




# Dragon Valour

## „Felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát...”

**...RTOTÉK**

| | |
|---|---|
| ...ÓÓ: | SCEE |
| ...LESZTŐ: | Namco |
| ...JELENÉS: | Már kapható |
| ...HATÁR: | 11 év felett |
| ...ÉKOSOK SZÁMA: | 1 |

...EZ TETSZETT, ...T SZÓLSZ EHHEZ?
...NAL FANTASY VIII
...M05 10/10)
...laha megírt legjobb PlayStation játék

**Attól eltekintve, hogy ebben a magazinban mindig magas pontszámokat kaptak, a *Final Fantasy* játékok még messze nem tökéletesek. Vannak olyan játékosok, akik inkább kikapcsolnák a párbeszéd buborékokat és a felváltva variálható küzdelmeket. Attól függetlenül, hogy a *Dragon Valour* a *Final Fantasy*ből merített jó pár ötletet, a Namco mégis felváltotta a hosszú harci procedúrát valós idejű harcra. Van egy másik újítás is, ami sokkal jobban funkcionál, mint ahogy azt már a *Final Fantasy* sorozatban már megszoktuk, ez pedig nem más, mint amolyan apáról-fiúra való karakterválaszthatósági lehetőség, amivel kikerülték a túlkomplikált harci procedúrát.**

Az egyetlen hasonlóság, ami a játékban a *Final Fantasy*-re emlékeztet, a navigálható világtérkép. Az egész játék felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát. A cselekmény is megvan annyira rendezve, hogy meglegyen az igazi kaland érzése, de az egyszerű alapokra felépített varázslási rendszer is annyira földhözragadt, hogy az egészséghelyreállító varázslaton kívül a többi szinte teljesen felesleges. A játék abszolút nem nevezhető igazi RPG-nek, inkább platform játékok elemeinek tömkelegével van tele, nem beszélve arról, hogy a karakterek között mondhatni semmilyen közös dolog sincsen. Nagyon ki akarták faragni a személyiségüket, de így sem lettek többek egy gyenge karikatúránál. Sőt, az elamerikanizált kísérlet az Erzsébet-kori párbeszédekkel igazán idegesítő. Példának okáért Lodonya olyan beszólásokkal tarkítja mondanivalóját, hogy: „Thou'rt a vulgar one, it's adieu for now.”(Minek lévén te túlontúl vulgárisnak találtattál, ezek folytán istenhozzádot mondok néked.) A legrosszabb kijelentései úgy hangzanak, mintha Shakespeare-t hallgatnánk egy rossz tolmácsgéppel. A harcban fel lehet fedezni néhány variációt, de a környezetedben annyi interaktivitást sem fogsz észlelni, mint egy villamosszékben. Néhány résznél be fogsz látni a nyitott ajtókon, de nem tudod majd az ellenfeleidet megsebezni, mert amíg át nem mész a másik szobába, addig ők is a 2D-s háttér részeit alkotják. És ami a magaslatokba emeli a 16-bit érzést, az a korszerűtlenség. Ha éppen denevérekkel csatázol, akkor kis aranytallérokat hagynak maguk után, ami nem másból esik ki, mint az ici-pici denevérzsebükből. Na, köszi szépen...

**Lee Hall**

**...ayStation Magazin ...RTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Semmi extra, és semmi ami inspirálna | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG: | Old-school helyett inkább kiöregedett | 4 |
| ÉLETTARTAM: | Rengeteg tennivaló, bárcsak ne lenne | 5 |

**ÖSSZKÉP**
Még ha lenne is a játékban kreativitás és eredetiség, akkor is csak egy átlagos játék lenne. A *Dragon Valour*-ban nincsen modern grafika és a játszhatósága is gyatra. Nagyon gyenge munka.

**4 TÍZBŐL**







Még a hatalmas szörnyeket is lecsaphatod a fejszéddel, ha használod az eszedet és egyéb speciális segédeszközeidet. Az eredmény egy nagy rakás véres húscafat

## ÖLD, CSONKÍTSD, KASZABOLD ÁT MAGAD A SZÖRNYEK HORDÁIN




# Nightmare Creatures II

**„Képernyőd egyfolytában vörös lesz a kiontott vértől..."**

### KARTOTÉK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Konami |
| FEJLESZTŐ | Kalisto |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | 18 év felett |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy |

**A túlélési horror határmezsgyéi jócskán eltolódtak, mióta a *Nightmare Creatures* első része megjelent. A *Resident Evil 3: Nemesis*, a *Silent Hill* (PSM02 10/10) és társai fémjelzik az új irányzatot, de – becsületére legyen szólva – a Kalisto újdonsága sem csupán a kissé felszínes eredeti változat átdolgozása.**

Újra csak az a cél, hogy leállítsd Adam Crowley, a sebészből lett testbabráló tömegpusztító machinációit. A gonosz tudós rémálmokba illő teremtményei genetikailag módosított, félig emberi gyilkosok, amelyek vérszomja és pusztításvágya határtalan. Egy csinos kis fejszével és egy nagy rakat fegyverrel indulsz útnak, s esélyeid nem is rosszak az ellenfelekkel szemben. Érdemes felkészülnöd arra, hogy borzongató kalandjaid során képernyőd vörös lesz a kiontott vértől...

A *Nightmare Creatures II*-nek, amely 1934-ben, Londonban és Párizsban játszódik, kétségtelenül megvan a maga hangulata. A két város, különösen Párizs, igen élethűen idéződik fel, a francia főváros temetője a Pére Lachaise, Oscar Wilde és Jim Morrison nyughelyének hasonmása.

A megfelelő világítás és az időjárás-effektek, amelyekhez a *Silent Hill*re emlékeztető zene is társul, felnőttebbé és élvezetesebbé teszik a programot, mint az eredetit, de a játékmenet már-már túlzottan is a vérontásra épül. A legtöbb titokra, sőt még az előre vezető útra is, a háttér rendellenes, vagy szokatlan részletei utalnak, s ez sokkal inkább az irányítottság, mint a felfedezés érzetét kelti. Idegesítő, amikor az akadályokhoz közeledve azon gondolkodsz: „Erre most fel kell másznom?", ahelyett, hogy azt mondanád: „Elérem vajon azt a peremet?"

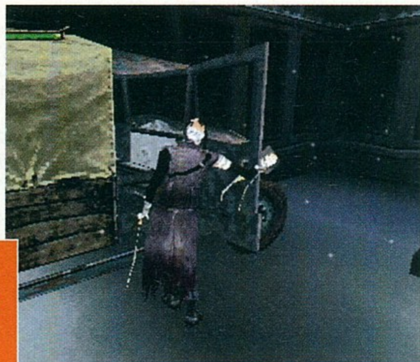
A PlayStation ugrásszerűen fejlődő világában a fejlesztőknek már ahhoz is futniuk kell, hogy megálljanak a lábukon a versenyben, de a Kalisto most kifejezetten nagyot lépett előre. Új elem az úszó játékmód (Swimming Mode), viszont eltűnt az időmérő, amely miatt az eredeti játékban az idővel versenyt futva, őrjöngve rohangáltál a szétverni való préda után.

A Kalisto túllépett az első játék vacak harcrendszerén is, és bevezette az Engagement (Csata) módot, ahol egy ellenféllel addig kell harcolnod, amíg le nem győzöd (vagy ő téged). Ezáltal a ve rekedések abszolút rendben vannak, de mindez egyúttal a játék okozta lineáris érzethez is hozzájárul, hiszen egyik balhé ból a másikba keveredsz, amelyekben a másodlagos ellenfelek sérülései csak akk nőnek, ha íves fegyvered oldalvágásai ér őket. Szintén zavaró az is, hogy akármily fantáziadúsak is a felszedhető cuccok, a fejsze marad az elsődleges fegyvered.

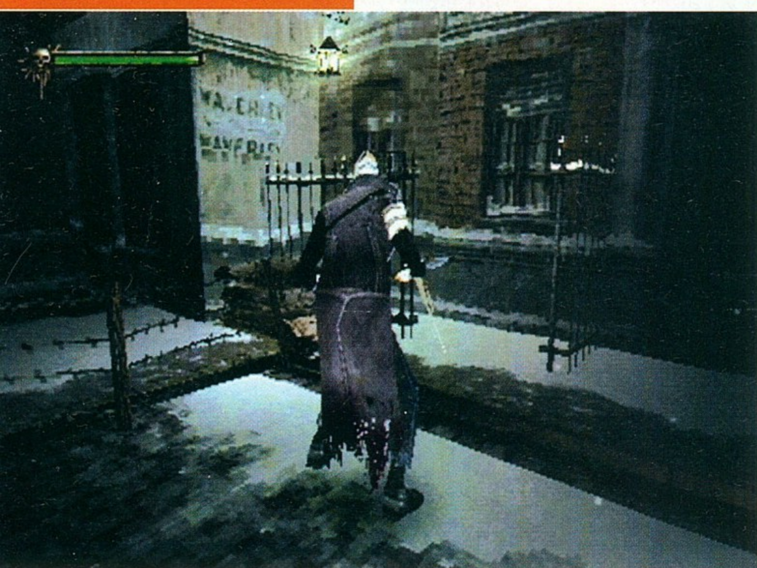
A szörnyeket jól és ijesztően rajzolt meg, és bár a mozgáskombinációk hatékonyak a gyengébbek ellen, a játékban előrehaladva egyre meggondoltabban kell cselekedned. Minden ellenfél legyőzhető egy úgynevezett „végzetes mozgással", amely eleinte kielégítő élményt nyújt, később azonban már közhelyszerűvé válhat.







**A múltat idéző** hangulat és az előtérrel való interakció lehetősége a *Nightmare Creatures II-t* szép (de nagyon sötét hangulatú) játékká teszi. (Bal oldalt lent) Hősünk kiereszt egy kézifékeket, hogy odébb tolhasson egy teherkocsit









**Új rosszfiúk** jelennek meg, ahogy haladunk előre a játékban – át a katakombákon, rémálom-szerű kastélyokon, valamint Párizs és London utcáin

## HOGY KELL...

## LEFEJEZNI ÉS MEGCSONKÍTANI A SZÖRNYEKET...



Amikor egy szörny a hátsó lábain áll, a „fatality" (végzet) szó jelenik meg a képernyő jobb felső sarkában. Nyomd meg a ◎-t és a ⊗-et, aztán nézd, ahogy a förmedvény térdre roskad



Ekkor az utolsó, véres mozdulattal megszabadítod a testét a fejétől...



... majd tovább kaszabolod a hullát, leszeletelve egy-egy végtagot. Ez még Freddy-nek is sok lenne...

A *Nightmare Creatures II* grafikai empontból jól kivitelezett játék, amelyet vezet játszani, de hiányzik belőle az az aposság, amely alapvető más túlélési rorrjátékokban. A hiányzó „oldallépés" „átvizsgálás" utasításoknál még nagyobb entőségűek a cselekményfejlődés és a jtvények hiányosságai. A *Silent Hill* kitű-ően alkalmazta a mozitechnikát a karakrek ábrázolására és a kényelmetlenség-zet visszaadására. A *Nightmare eatures II*-nek nem sikerül követnie ezt jól bevált csapást, hiszen ritkán tűnnek l benne a filmbejátszások és hosszú az eket megelőző betöltési idő. Az új jákban egyszerű, látványos, vérszomjas él-ényekben lehet részünk, amelyeket bi-ny sokkal jobban is kivitelezhettek lna. ■

**Lee Hall**



**Vérontás** és lefejezés a két fő foglalatosságod, miközben Rachel megmentésére indulsz, s meg akarod menteni a világot Adam Crowley torzszüleményeitől

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**

**RESIDENT EVIL 3**

(PSM08 10/10)

Egyszerűen briliáns darab. Hiteles környezet, ördögi rejtélyek

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA | Szép és hangulatos, de az előtér nem elég kidolgozott | 8 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG | Vágás és nyisszantás határtalanul, kis pengehibákkal | 7 |
| ■ ÉLETTARTAM | Nem bővelkedik titkokban és a cselekmény mellékszálaiban | 7 |

■ ÖSSZKÉP
A Kalisto dicséretes igyekezete és a fejlődés az eredetihez tiszteletreméltó, azonban a sok kis gikszer miatt a *Nightmare Creatures II* mégsincs ott a toppon. Kis mennyiségben élvezetes

**7** TÍZBŐL



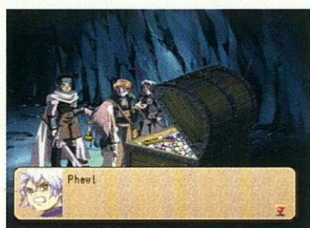
Ha vonzónak is találod ezeket a lényeket, örömre akkor sincs igazán okod. Az *Eternal Eyes* igencsak átlagos








A Muppeteknek körülbelül annyi közük van a párbeszédekhez, mint a játékmenethez










## A MAPPET-SHOW A PLAYSTATION VILÁGÁBAN IS LETESZI NÉVJEGYÉT




# Eternal Eyes

## „Kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt nem fognak letartóztatni"

### KARTOTÉK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Sunsoft |
| FEJLESZTŐ | TAMM |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | 1 vagy 2 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...
FINAL FANTASY VIII
(PSM05 10/10)
Az RPG-k királya. Ennyi elég is róla

**Ha még nem vetted észre, hogy bolygónk kissrácainak nagy részét ezek a furcsa kis lények tartják izgalomban, nyilván egy frizsiderben, vagy egy sötét veremben éltél az elmúlt két évben. Igen, a *Pokémon* fajról van szó, akik mindenhová beférköztek. Nem valószínű, hogy átsiklottál volna a moziőrületen, vagy a Pikachu kártyák és babák játékboltokat sakkban tartó tömegein. A *Pokémon*-láz Japánban sokakat megfertőzött az elmúlt öt évben, nemrég Angliában is felütötte a fejét, így várható megjelenése a környékünkön is. PlayStationünk sincs biztonságban, itt az első program, amelynek főszereplői ezek a fura kis izék.**

A *Final Fantasy Tactics*-hez hasonlóan az *Eternal Eyes* is egy stratégia-RPG, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy saját kis Muppet-lényeket kreáljanak és neveljenek, amelyek majd főnökük színeiben kelnek birokra. Az egész egy kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt senkit nem fognak letartóztatni.

A mágikus Durung Királyságban (eredeti nevén: Gross Kingdom) a gonosz katonai vezető, Vorless azt tervezi, hogy leselejtezi az összes Muppetet és azok kiképzőit. Hogyan akarja ezt elérni? Természetesen egy nagy karddal, amelyet egy Luna nevezetű ördögi istennőtől kapott. Csak egy csapat kiskölyök állhat megalomániás fondorlatai útjába, akiket Shirlay, a legendás alkimista (mellesleg a Muppetek megteremtője) gyűjtött össze... A Sunsoft számára tehát ez az eredeti és megkapó alaptörténet.

A forgatható, izometrikus nézet, a 2D karakterek, a szokásos eszköztár és menürendszerek, az egyhangú városok és városlakók azonban csalódást okoznak. Az *Eternal Eyes* olyan játéknak tűnik, amelyet Frankenstein-módra a többi PlayStation RPG üszk végtagjaiból szabtak össze.

Ennek ellenére a játék által generált tömlöcökben és járatokban játszódó Muppet-harcok meglepően érdekesek. Ahc létrehozod és az útközben talált ékköveke felhasználva edzed kis lényeidet, közel 150 különféle szörnyecskét képezhetsz, s mind nek megvannak a maguk támadásai és erő ségei. A körökre bontott csaták, amelyekb igencsak össze kell szedned magad, hogy fórra tehess szert, egyeseket idegesíteni, másokat foglalkoztatni fognak.

Mindent egybevetve azonban egyáltalá nem tudunk azonosulni a karakterekkel, és történet sem túlzottan lélekbevágó. Azoko területeken, ahol a *Final Fantasy* szemrevaló számítógépes grafikákat alkalmaz, az *Eterna Eyes*-ban statikus képek mesélik a története Nem egészen úgy, ahogyan szeretnénk. ■

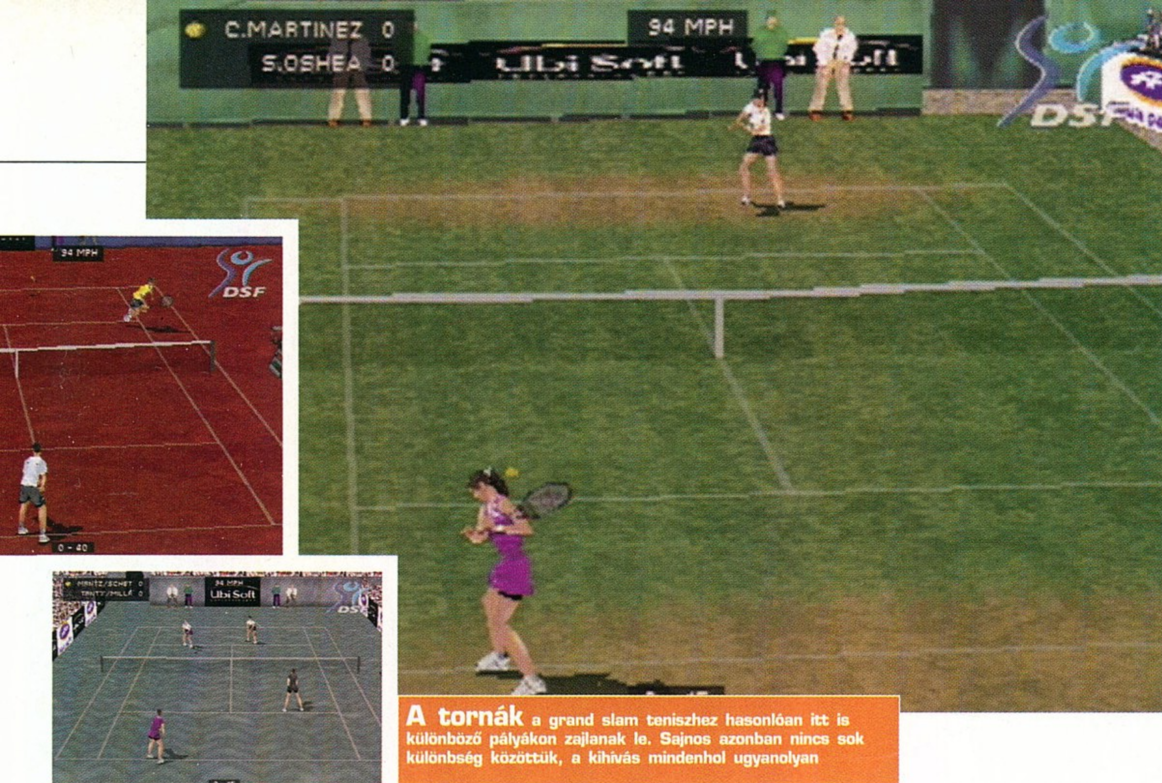
**Paul R**

### PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Hat éve korszerű lett volna ez a látványvilág | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Unalmas városok, poén harcok | 5 |
| ÉLETTARTAM | Elmegy, de nem köt le túlzottan | 5 |

ÖSSZKÉP
A kiszámítható és sablonos történet ezt a *Pokémon*-beütésű RPG-t nem sok ember számára teszi vonzóvá. A körökre bontott csaták viszont meglepő módon élvezetesek

5
A TÍZB








A tornák a grand slam teniszhez hasonlóan itt is különböző pályákon zajlanak le. Sajnos azonban nincs sok különbség közöttük, a kihívás mindenhol ugyanolyan




Nem igazán all-star tenisz; csak egy pár igazi játékos közül választhatunk, a többi mind csak kitalált figura. A helyszíneknek pedig nem sok légköre van

EBIZONYOSODIK, HOGY MENNYIRE ÉRDEKES IDE-ODA ÜTNI A LABDÁT EGY HÁLÓ MÖGÖTT




# All Star Tennis 2000

## „A grafika, a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak"

| ARTOTÉK | |
|---|---|
| ADÓ | Ubi Soft |
| ULESZTŐ | Aqua Pacific |
| EGJELENÉS | Már kapható |
| RHATÁR | Nincs |
| TÉKOSOK SZÁMA | Egytől nyolcig |

**Amikor a *Pong*, a videojátékok nagypapája megjelent a hetvenes években, megismerkedhettünk az első sport-szimulátorral, amelyben el kellett ütnünk a labdát az ellenfél mellett. Bár azóta fényévek teltek el, az *All Star Tennis 2000* megmutatja egy könnyen másolható, de nehezen sikerre vihető műfaj határait – a teniszjátékokét. Bár a program megfelelően imitálja a sportágat, vannak benne végzetes hibák is.**

A játékosok különféle mozgásokat hajthatnak végre, de a grafika, s legfőképpen a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak. A teniszezők nem nyújtózkodnak, kígyóznak, vagy improvizálnak eleget a nehéz ütések végrehajtásakor, és a labdával való interakciójuk is csak kétféle. Vagy eltalálják a játékszert, vagy nem. A legjobb sport-szimulátorokban (az *ISS Pro Revolution* ugrik be) előfordulhat az is, hogy a játékos ugyan eltalálja a labdát, de rossz helyre üti, vagy – a közönség nagy derűjére – föld körüli pályára állítja azt. Az *All Star Tennis 2000* esetében erről nincs szó.

A tervezők elég keveset tettek azért, hogy kárpótolják a játékosokat ezekért a hibákért, a játékban kevés a vonzerő és feltűnően hiányzik egy licenc. Ahogyan Angliában (miért ne lehetne Wimbledon a neve?), vagy más neves sporteseményeken versenyzünk, észrevehetjük, hogy szinte meg sem próbálták visszaadni a pályák atmoszféráját. Valójában mindegyik verseny csak egy másik, névtelen pályát jelent, s még a talajnak sincs észrevehető hatása a játékra, kivéve a hanghatásokat.

Ezenkívül a programot nem neveznénk „all star" tenisznek, hiszen alig vannak valós játékosok, a sztárok pedig egy az egyben hiányoznak a mezőnyből – az Aussie Queen Club nyertese, Lleyton Hewitt a borítón szereplő „csillag", s az ellenfelek többsége számítógépes beugró. Ez aztán teljesen elijeszti a valamirevaló teniszrajongókat, akik amúgy túlélték volna a játék általános felületességét. Vannak nyomai az emelkedő nehézségi fokozatnak (a valós játékosok valamivel ügyesebbek, mint képzeletbeli társaik), de a kulcsszó itt az egyhangúság. Elég a skizofrén bírókra gondolni, akik akkor is csendet kérnek („Quiet please!"), amikor a közönség kuka módjára ücsörög.

Az fő jellemzője az elnagyolt design és az unalmas, lélekölő játékmenet. Abszolút nem sikerül visszaadnia a center-pálya hangulatát, és a legkevésbé sem használja ki a PlayStation kapacitását. A játék sehol nem jutna főtáblára. ■

**Lee Hall**

...A EZ TETSZETT, ...T SZÓLSZ EHHEZ?
...NNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT (PSM 8/10)
...ős nő ütős játéka. Retro kinézet, kitűnő ...tszhatóság. Remek darab

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Tökéletesen átlagos | 6 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Nehézkes és unalmas | 6 |
| ÉLETTARTAM | nem leszel a tenisz szerelmese | 5 |

**ÖSSZKÉP**
Jól bemutatja a teniszt, amely nagyon nehezen ültethető át a modern videojátékok világába. Az *All Star Tennis 2000* nem elég csiszolt ahhoz, hogy több pontot kapjon

**6** TÍZBŐL





Újra átélheted a klasszikus pályák örömeit, persze vadiúj járművekkel. Akár a prototípussal is mehetsz egy kört







Erős fény - biztos jele annak, hogy előtt is halad egy expressz-szivar



A SONY BEBIZONYÍTJA, HOGY LEHETSÉGES HÁROM JÓ DOLGOT EGY MÉG JOBBÁ ÖTVÖZNI




# WipEout 3: Special Edition

## „Az előző három *WipEout* egy CD-re mixelve"

### KARTOTÉK




| | |
|---|---|
| KIADÓ | SCEE |
| FEJLESZTŐ | Psygnosis |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy, illetve kettő |

**Amikor betöltjük a *WipEout 3: Special Editiont*, olyan érzésünk támad, mint amilyen Jimmy Stewartnak lehetett az *It's A Wonderful Life* egyik jelenetében, ahol meglátta, milyen lett volna a világ, ha ő sosem születik meg. Ugyanígy nehéz elképzelni, hogy milyen lenne a PlayStation világa, ha a *WipEout* sosem jelent volna meg. A Sony így is, úgy is dominálna, a szürke doboz is mindenképp sikeres lenne, de vajon ugyanannyira élveznénk vele játszani, vajon a többi játék ugyanannyira élvezetes és látványos lenne?**

Ha mindez erőltetettnek tűnik számodra, akkor érdemes venned egy leckét a *WipEout 3: Special Edition*ből. Mintha a rendezői változatot ötvözték volna a játékokkal, s az előző három *WipEout*ot egy CD-re mixelve látnánk viszont. Azoknak, akik sosem próbálták ezeket a programokat, elmondjuk: olyan ez a világ, mintha a *Gran Turismo* renderelt krómja és a *Colin McRae* csúszós realizmusa eltűnne egy 21. századi fűnyírójogi mozgalom útvesztőjében, s kicserélődne szupergyors, lebegő szánkókra. Gépedet neon hullámvasutak rémisztő ugratóin és gyorsítóin át kell irányítanod, a küzdelemhez pedig őrült fegyverek állnak rendelkezésedre.

Azt gondolhatná az ember, hogy három rész után megvan annak a veszélye, hogy a játék varázsa szertefoszlik. Nos, ha egy klasszikus pályát választasz, például az Arridos-t, vagy a Gare D'Europa-t, s a belső nézetre váltasz, kételyeid azonnal megcáfolódnak majd. A *WipEout* továbbra is kimereszti az ember szemét és megizzasztja a tenyerét, ahogy a játékos a kanyarokon és ugratókon át megpróbál a pályán maradni. A *Special Edition*ben összesen 16 pálya van: a *WipEout 3* nyolc pályája, valamint öt a *WipEout 2097*-ből és három a *WipEout*ból. Azonban ahelyett, hogy a régi pályákat csak úgy hagyták volna, a *WipEout 3* power-up bonuszaival és irányít rendszerével fűszerezték őket. A kezdőknek nem okoz nagy problémákat egy-egy ütköz de a tapasztaltabbak élvezhetik az Altima V okozta rengéseket is.

Visszatér a Link játékmód, újak a csalá a régi pályák át vannak dolgozva, emiatt az tán ugyanolyan klassz minden, mint ahogy emlékeztünk (nem pedig ahogy volt). A *WipEout* gyűjtemény azonban mégsem oly mint amilyet várnánk. A kiválasztó képernyő unalmasak, és hiányoznak a Prodigy, a Chem cal Brothers és az Underworld ritmusai. A *Special Edition* azonban felülemelkedik az ilyesféle gáncsoskodáson; a *WipEout* soroz jellemzője az az egyszerű húzás, hogy a sebességet és az élvezetet mesterien ötvöz ezáltal felejthetetlen élményt nyújt. ■

**Pete Wil**

PlayStation Magazin
## ÉRTÉKELÉS

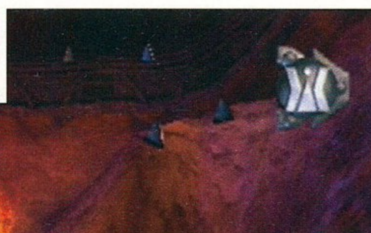
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | A jól eltalált átdolgozásban gyorsak és színesek a pályák | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Élvezd, ahogy a szemed és a kezed megpróbál szinkronban maradni | 9 |
| ÉLETTARTAM | Phantom Class: valószínűleg a világ legkeményebb versenye | 10 |

**ÖSSZKÉP**
Minden gyűjtő polcán ott figyel majd ez a darab, hiszen jelentős mérföldkő a PlayStation történetében. A *Special Editiont* neked is meg kell venned, ha még nincsenek meg a *WipEout* játékok; ha pedig már megvannak, érdemes újra átélned az élményt

**9** TÍZBŐ












**A sokféle játék** a színes arénákban a *MoHot* meglepően hosszú élettartamú játékká teszi. Ez ördögien nehéz szintekkel keveredik, ahol már-már lehetetlennek tűnő eredményeket próbálunk elérni

**áros pofonok:** a kétszemélyes játék- d nehezebb a rossz látásviszonyok miatt

AJÁTOS VONZERŐ: EGY CSAPAT LÁBATLAN BÖRTÖNLAKÓ TOMBOLNI KEZD



# MoHo

## „Az arénák hullámzanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól"

ARTOTÉK



| | |
|---|---|
| ADÓ | Take 2 |
| JLESZTŐ | Lost Toys |
| EGJELENÉS | Július |
| ORHATÁR | Nincs |
| ÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy, illetve kettő |

**Fogvatartóid, akik egy Alpha Prime-ra száműzött szintetikus, bűnöző faj tagjai, laposra vernek, majd nekiuszítanak az őröknek és rabtársaidnak. Az ügyességedet és erődet próbára tévő játékban a győzelem az egyetlen módszer arra, hogy kivívd a szabadságod. Mindez persze kicsit durván hangzik.**

Erőgolyó (Powerball), Vesszőfutás (Gauntlet), Hajsza (Pursuit) és Fogócska (Tag) stílusban versenyzel, s próbára teszed sokféle képességedet a skateboard-szerű eszközök navigálásától kezdve a süppedős ingoványon való járkálásig. Semmi kétség, mindenkinek meglesz a maga kedvence, de a *MoHo* legizgalmasabb eleme mindenképp a versenyzés, amelynek köszönhetően kanyarlevágásokat kell keresned, és ki kell használnod az arénák minden pontját ahhoz, hogy csúzliszerűen kilőhess ellenfeleid mellett. Az egyes karakterek persze más és más pályákon teljesítenek jobban, amely még tovább növeli a játék élettartamát. Az időfutamok emellett folyamatosan arra sarkallnak, hogy lehetetlennek tűnő eredményeket megdöntve rekordokat állíts fel.

A versenyek során grafikailag kitűnően kidolgozott területen mozogsz: az arénák hullámzanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól, egyszóval remekül szemléltetik a program egyébként is szuper fizikai tulajdonságait. A *MoHo* nem a *Marble Madness* rejtvényeinek irányvonalát követi, de lendületesen kombinálja a kihívásokat; másodpercekkel azután, hogy idegességedben kivágtad a kertbe a joypadet, már hozod is vissza, hogy mehess egy újabb kört.

Az izgalom, a frusztráció végig jelen van, de ez a kihívásoktól hemzsegő játékmenetnek, nem pedig a gagyi irányításnak köszönhető. A szin-tek nehézségi foka lehetővé teszi, hogy mindegyik sikerünkért meg kelljen küzdenünk, de még tudjunk örülni is nekik, s mindig átmehetünk az aréna egy másik játékára, mielőtt visszatérnénk a keményebb kihívásokhoz. A túl egyszerű harci rendszerrel kapcsolatos korai aggodalmakat eloszlatják az új támadási lehetőségek, amelyek segítségével a szűk sarkokból is ki tudjuk küzdeni magunkat. A kétszemélyes játékmód viszont kiábrándító – a látásviszonyok romlanak egy olyan játékban, ahol alapvető az aréna lehető legjobb ismerete (egy radar eleve jól jönne mindegyik módban).

Azt, hogy a Lost Toys a környezetre és a játszhatóságra összpontosított, nem érheti kritika. Azonban még egy kis mélység, például az eszközök arénán kívüli feltupírozásának lehetősége, a karakterek továbbfejlődése, vagy a versenyeken túli világ kidolgozottsága ezt a jó játékot kitűnővé tette volna. Érdemes megvenni, aztán lélegzetvisszafojtva várni a Lost Toys következő próbálkozását. ■

**Lee Hall**

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Nagyon interaktív, kisebb hibákkal | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Kitűnően irányítható. A kétszemélyes mód kicsit nehezebb | 8 |
| ÉLETTARTAM | Segítség! A joypad hozzáolvadt a kezemhez! | 9 |

**ÖSSZKÉP**
Eredeti, gyors, követhető, sokszor újrajátszható. A nehezebb szinteken is túl tudsz jutni, ha elég gyakorlatot szerzel. Még egy kis mélység jól jött volna, de így is meglepően addiktív játék

**8** TÍZBŐL







**Miután** eltöltesz egy kis időt a kamera kezelésének a megismerésével, rájössz, hogy ezzel már találkoztál valahol




ÉLESÍTSD A KARDOD, FÉNYESÍTSD A PAJZSOD ÉS MENTSD MEG ÚJRA A VILÁGOT...




# Alundra 2

## „Meglehet, a játék eleje még könnyű, ám a nehézség fokozatos

**KARTOTÉK**

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Activision |
| FEJLESZTŐ | Contrail |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | Egy |

**Különös módon Alundra nem kapott szerepet az *Alundra 2*-ben. Igaz, hogy a szerény sikerű előző akció/RPG rész nevét viseli magán, ám hősünk valószínűleg öntelt fizetésemelési követelőzésbe kezdhetett a folytatásban, úgyhogy lecserélték egy olcsóbb kardforgatóra, akinek a neve: Flint.**

És csakugyan, nem csak az *Alundra* névadó hőse hiányzik az *Alundra 2*-ből, hanem szinte minden, ami az előző részre emlékeztetne. A felépítése is egészen más: az első rész térbeli tárgyaknak síkban való, de a térbeliség látszatát keltő ábrázolási módját felcserélték polygon alapú 3D-s grafikára, és a sötét, rémálomszerű történet helyett egy humoros forgatókönyvet állítottak össze, hogy a nagyobb (és egyben a fiatalabb) közönséggel is megszerettessék a játékot. Miközben az egekig magasztalták az *Alundra*-t az ötletes szereposztása és a lenyűgöző elbeszélő módjáért, ez a rész csak egy földrészen játszódik, aminek a lakosságát „szegről-végről" összeszedett emberek silány gyülekezete és bennszülöttek egy csoportja alkotja. Nos, az eredeti játék hívei ebben a részben biztosan csalódni fognak. Bárhogy is nézzük az *Alundra 2* egy élvezetes játék, tele lenyűgöző akcióval, rejtvényekkel és szerep-játékszerű motívumokkal. Az intelligensen felépített szerkezete és változatossága biztosan ígér egy igazán hosszú, és jól megtervezett kalandot. Az előre megszabott fegyvereket, pajzsokat és megszerezhető extra tárgyakat meg is veheted, a kincses ládákból és a szörnyektől szerzett aranyakból, és mindig tanulhatsz újabb és újabb harci mozdulatokat, vagy varázslatokat. Csak egyetlenegy parányi elbaltázott rész van. Amikor Flint-el éppen Kingdom of Varuná-ban vagy, nincsen előre meghatározott feladatod, azzal a céllal, hogy bármikor beleszaladhatsz egy újabb rejtvénybe... Bárcsak előre lehetne látni. Meglehet, a játék eleje még könnyű, de a nehézség fokozatos emelkedése igazi kihívássá teszi, bár még így sem lehetetlen megcsinálni. Persze lesznek frusztráló pillanatok, de az ultra-durva nagyfőnököket is le lehet győzni a kellő taktikával, amiknek a kitalálása természetesen rád vár (a csata így is beletelhet legalább 15 percbe). Flint partnere egy igen heves természetű hö Princess Alexia, akinek nincs túl nagy je tősége a játékban, ugyanis mindig azt mondja hogy: „Menjünk külön", ha épp nem rabolták el, vagy nem tűnt el. Az *Alundra 2* egy igazi egyszemélyes játék. Mielőtt beleélnéd magad a „van-egy-tá sam-aki-segít-a-bajban" komplexusba, és reveszed, hogy mindig egyedül kell me danod az összes adandó problémát, pe sze segítség nélkül. Miután eltöltesz eg kis időt a kamera kezelésének a megism résével, rájössz, hogy ezzel már találko valahol. És ezzel elérkeztünk az *Alundr* fő problémájához, ami az, hogy semmi eredetiség nincs benne. Minden, ami b ne van, jó, hogy benne van, csak az em nem tudja magából kiölni az "ezt-már-l tam-valahol" érzést. Például az akadály átugrálása, állatszerű főellenségek, guru óriás fém labdák, és a bányában a csill verseny. Nyilvánvaló a hasonlóság a Ni tendo *Zelda* című játékával - ahogy Fli lekaszabolja a növényeket az aranytallé kért, ahogy gyertyákat dob a bombákra ahogy egészségnövelő növényeket vesz barátságos bolti eladóktól. Egyszóval a

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...**

**ALUNDRA** (PSM 9/10)
Hasonlóan intelligens felépítés, de egy sokkal jobban megtervezett elbeszélő stílusban.




A támadási taktikák elsajátítása a kulcs az ellenfelek legyőzéséhez







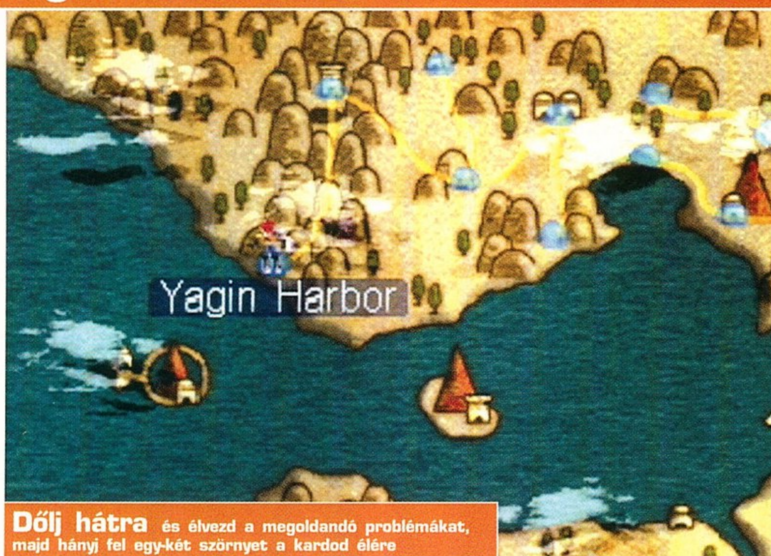



**Miközben** az *Alundra 2*-vel játszol, valami folytán egy ismerős érzésed támad

## melkedése teszi igazi kihívássá"

ból hiányzik az-az extra, ami változato- bá tenné. A varázslatok a végére na- n erősek és figyelemfelkeltőek lesznek, jó rejtvényhez elvezetnek, de nem le- szétválasztani őket az átláthatóság ér- ében. Az *Alundra 2*-ből hiányzik az at- szféra, annak ellenére, hogy az amerikai dítók minden erejüket belefektették ab- hogy minél moziszerűbb szinkronnal koljanak elő. Például ilyenekkel: h!?!?!" vagy „What the...?!". De még így tud semmi újat felmutatni a játék, k néhány meglepetést, igazi kalandhan- tot, és a feledhetetlen „na-még-egy- rácskát" érzést, amikor tudod, hogy den sarkon egy újabb bosszúság vár ... ■

**Jon Smith**




**Dőlj hátra** és élvezd a megoldandó problémákat, majd hányj fel egy-két szörnyet a kardod élére

### HOGY KELL...
# MEGGYÚJTANI A TÜZET?



**A játék eleje teljesen egyértelmű. Ez a rejtvény viszont felhívja a figyelmedet arra, hogy a későbbiekben keményebb megpróbáltatások várnak rád: lőj rá háromszor a tűzköpő szoborra, hogy elforduljon a feje...**



**...aztán csalogasd le a célkövető tűzgolyót a hosszú folyosóra. De vigyázz, mert ha neked megy, vagy ha beleütközik a falba, akkor kezdheted az egészet elölről.**



**Oda kell csalogatnod a folyosó végén álló gyertyatartóhoz, és ha meggyullad, megjelenik egy platform, amiről már könnyedén fel tudsz ugrani a kapcsolóhoz, hogy kinyisd a következő pályához vezető ajtót.**

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA | Nem túl látványos, csak néhány egyszerű speciális effekt van benne. | 6 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG | Nagyon komplikált, de még tűrhető. | 8 |
| ■ ÉLETTARTAM | Rengeteg látni-, és tennivaló. | 8 |

■ ÖSSZKÉP
A fiatalabb korosztályból újabb rajongókat fog szerezni, viszont a régi hívek biztos el fognak fordulni tőle. De az biztos, hogy egy nagyon elegánsan kivitelezett játékban találod magad, ahol rengeteg újabb kihívás vár rád.

7 A TÍZBŐL







**Rajzfilmszerű** bejátszások színesítik ugrándozásunkat a meseszerű, veszélyekkel (és időnként egy vakonddal) tarkított környezetben










**A fénypisztoly** rejtelmei. Lődd le a rosszfiúkat, aztán puffantsd seggbe Bo-t is, nehogy elfelejtse átugrani az akadályokat







## A NAMCO ÚJ SZÍNT HOZ A LEGÖRDÜLŐS SHOOT 'EM UP-OK VILÁGÁBA




# Rescue Shot

## „A G-Con 45 kezelésének mindig megvan a maga öröme..."

### KARTOTÉK

| | |
|---|---|
| KIADÓ | SCEE |
| FEJLESZTŐ | Namco |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | Nincs |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | 1 vagy 2 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...

POINT BLANK 2 (PSM04 8/10)

Még mindig különlegességnek számít, emellett a legjobb indok egy fénypisztoly beszerzésére

**Amikor Harold Bishop a Tazzy-ről a tengerbe esett, a Ramsey Street lakói fellélegezhettek. Nem kétséges, Bo iskolás pajtásai is megkönnyebbültek a Namco legújabb fénypisztolyos kalandjátékában. Bo, a kedves kis nyúl/macska hibrid, akinek két fő tulajdonsága az együgyűség és a naivitás, leesik egy szikláról és elveszti az identitásával kapcsolatos emlékezetét. Az amnéziás főhős ezt követően kalandozni kezd egy veszedelmes mesevilágban, amelyben komikus fegyverekkel bíró rajzfilmfigura-ellenségek laknak. Feladatunk a játékban az, hogy vigyázzunk az állatkára, lőjük szét a veszélyes ellenfeleket, és találjuk el a bonusz-célpontokat.**

A fő gond az, hogy a játékban mi csak amolyan láthatatlan védelmezők vagyunk, s emiatt nem igazán tudunk azonosulni az eseményekkel. Szétlőjük a mérges gyümölcsöket, mielőtt még hősünk megenné őket, fenéken találjuk, hogy átugorja az akadályokat, de ez nem segít a távolság érzetén, amelyet tovább erősít a szintek közötti múlt idejű kommentár.

Bár többféle kameraszög és irányítás áll rendelkezésünkre, a játék bugyutának és monotonnak tűnik egyszemélyes játékmódban. A „kemény" módban (Hard Mode) vannak extra dolgok, amelyek javítják a fő kihívás unalmát, más útvonalat is választhatunk, de a játékosok nemigen fognak visszatérni egy olyan játékhoz, amelyből ennyire hiányzik a hosszú távú vonzerő.

Ezt a hátrányt tovább erősíti a kétszemélyes játékmód, ahol ugyanazon a területen küzdjük végig magunkat, de a harc dupla tűzerőnknek köszönhetően kétszer olyan könnyű. Mielőtt még észrevennénk, felvisznek minket a nagy égi robotra, ahol a küzdelmünk egyetlen célja az marad, hogy abbahagyhassuk a tökölődést Bo iskolájába. A játék valójában csak a későbbi szinteken indul be igazán, amikor egy mozgó vonato gengszterekkel mérjük össze erőnket. Úgy tűnik, minél ambíciózusabbak voltak a szinttervezők, annál jobb lett a játék – kár, hogy a fejlesztők ennyivel is megelégedtek.

A játék – akárhogy is vesszük – a PlayStation közönségének fiatalabbik végét célozza meg. Az alcselekmények különösen rajzfilmszerűek és lankadtak, így a nagyobb kölyköknek érdemesebb más kedvtelésre költeniük a pénzüket. A G-Con 45 használata azonban mindig feldob egy programot, és a *Rescue Shot* kalandos 3D környezete újdonság a rajzfilmes játékok világában. Az élmény persze rögtön nem olyan nagy, ha standard controllert használjuk. Vagy ha már elmúltunk tíz évesek. ■

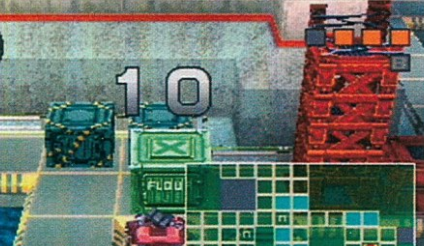
**Lee H**

**PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Szemrevaló és fantáziadús | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Gyors, de nem elég kalandos | 5 |
| ÉLETTARTAM | A szint-választó talán visszacsal majd néha | 4 |

**ÖSSZKÉP**
A fiatalabbak számára kellemes bekukkantás a fénypisztolyos játékok világába, de nem elég kidolgozott. Legfőbb hibája az, hogy nem igazán tudunk azonosulni Bo-val és az eseményekkel

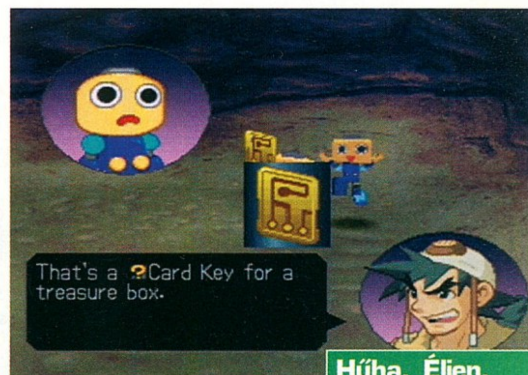
**5** A TÍZBŐ



tt játék legegyszerűbb része, de meg-
epő módon ez a fejtörős al-játék a legérde-
esebb és legnagyobb kihívást jelentő rész.
öltsd fel az összes ládát, legfeljebb a meg-
dott számú mozdulattal. Vagy halj meg









**Húha. Éljen.** Egy kulcs. Bocs, hogy nem vagyunk túl lelkesek, de tízpercnyi keresés után ez elég soványka jutalom...

A *STREET FIGHTER* KÉSZÍTŐJÉNEK LEBUTÍTOTT JÁTÉKA




# The Misadventures Of Tron Bonne

## „A kalandozás a játékban alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben"

**KARTOTÉK**

| | |
|---|---|
| KIADÓ | Eidos |
| FEJLESZTŐ | Capcom |
| MEGJELENÉS | Már kapható |
| KORHATÁR | 11 év |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA | 1 |

**A EZ TETSZETT, IT SZÓLSZ EHHEZ?**
**EGAMAN LEGENDS** (PSM 7/10)
3D-s akció, a szerepjáték, és a kislányok ötvözete

**Robotok táncolnak a szemünk előtt. Nem, nem vertek fejbe egy feszítővassal, csak az anime alapokra készült csodával, a *Tron Bonne*-nal játszunk. A gazdagság utáni vágytól fűtve, és hogy elég pénzt szedjen össze bátyja váltságdíjára, a lányzseni, Tron Bonne bűnténye készül, kedves segítői, a servbot-ok társaságában. Játékszinten ez egy olyan kalandjátékot eredményezett, amely részben RPG, részben fejtörő, és részben 3D-lövöldözős, viszont száz százalékosan eszement.**

Ha a játék csak egy kicsit is régebbi stílusú lenne, valószínűleg a képernyőn csupán egy piros kocka kergetné a feketét. Az akcióészek közben ahhoz, hogy elléphess oldalra, először helyben meg kell fordulnod, emellett ügyetlenül körözve kerülgeted az ellenséges fegyvertüzet. Ami még ennél is rosszabb, a kalandozás alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben. Mint a hasonló stílusú *MegaMan Legends*, amelynek az engine-jét és nem egy jellemzőjét ez a program is osztja, a *Tron Bonne* is a zsengébb korosztály számára készült. A kedvesaranyos robotsegítők vidáman szökdécselnek, táncolnak, a szintén kedves és persze imádnivaló rajzfilmszereplők énekelnek és táncolnak, mialatt rendőrautók robbannak, gyöngyöket rabolnak el, és robotok harcolnak.

Furcsa módon a játék legérdekesebb része az, amelyet sajnos igazán nem lehet kihasználni benne: fémsegítőid, a servbot-ok fejlődése. Ha kiviszed őket egy küldetésre, vagy a megfelelő tárgyat szállítod le nekik, szellemi és fizikai képességeik erősödnek, így megtöltvén üres kis fejüket. Egy kis stratégia bevezetésével ez a jellemző a csupán érdekes helyett zseniális is lehetett volna; szomorú módon nincs lehetőséged arra, hogy az „elfáradt" robotokat megjavítsd, és anélkül, hogy *LMA Manager*-szintű statisztikai rendszered lenne, lehetetlen megmondani, hogy ki milyen állapotban van. A Capcom a legtöbb energiát a játék harci és kaland részének kifejlesztésébe fektette, de annak ellenére, hogy ez sok kellemes pillanatot szerez, egy idő után dögunalmassá válik. Mivel a játékban még a *MegaMan* párbeszédeinek és cselekményeinek mélysége is hiányzik, végül csak szédelegsz majd fel-alá, rendőrökkel vagy droidokkal harcolva, ezután kiküldöd apró segítőtársaidat, hogy hozzanak el mindent, ami csak mozdítható. Az egyedüli kibírható részt a Puzzle mód fejtörői szolgáltatják, ahol ládákat rendezel át saját verziójú Gustaff mech-öltözetedbe bújva.

A *Tron Bonn* szódával elmegy, de ettől az al-játékok még teljesen átlagosak maradnak. A legjobb esetben kellemes délutáni szórakozás a kicsiknek, a legrosszabb esetben pedig pohárалátétnek használod majd a CD-t. ■

**Pete Wilton**

**PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | Mintha egy ötéves időkapun esett volna a jövőbe | 5 |
| JÁTSZHATÓSÁG | Változatosság, az van, mélység sajnos már kevéssé | 5 |
| ÉLETTARTAM | Nem túl hosszú, és ismétlődő. Sok-sok türelem kell hozzá | 5 |

**ÖSSZKÉP**
Az, hogy három műfaj ötvöződik egy játékban, nagyon jó ötlet, de ahhoz, hogy ténylegesen működjön is, legalább az egyik szórakoztató kell legyen A *Tron Bonne* jópofa a butasága miatt, de hiányzik belőle valami ahhoz, hogy igazán élvezetessé válhasson.

**5** A TÍZBŐL

# MENNYIR

**HA EGYSZER A PLAYSTATION HATÁSA ALÁ KERÜLSZ, TÖBBÉ NEM TE IRÁNYÍTOD TETTEIDET. VIZSGÁLD MEG ELME-ÁLLAPOTODAT 100%-IG TUDOMÁNYOS TESZTÜNK SEGÍTSÉGÉVEL, S NÉZD MEG, MENNYIRE TUDTÁL ELLENÁLLNI A JÁTÉKOK TUDATÁLLAPOT-MÓDOSÍTÓ HATÁSÁNAK...**



Szöveg: **Jon Smith** Fotók: **Craig Stennett**

# IZTONSÁGOS AZ AGYAD?

**A tévéd alatt helyet foglaló szürke örömdoboz sokkal több, mint egy érzékeidet befolyásoló játékszer. Ez egy an gépezet, amely hosszú távra is pes megváltoztatni gondolataidat és éseidet – s mindezt úgy, hogy észre n veszed! Éjt nappallá téve arra edz ged, hogy a lehető leggyorsabban és negfelelő módon reagálj az ingerek- Hétvégéid folyamán szerény Play- ationöd agyi lebenyeidet babrálja – an játékokkal szembesít téged, ame- k hosszú távú hatása még nem bizo- tott. MOST AZONBAN FÉNY RÜL MINDENRE!**

Tény: bárki, aki autót vezet, átélt már *Gran Turismo*-jellegű pillanatokat – az utcasarkot padlógázzal vette be, s csak aztán döbbent rá, hogy a kocsmába vezető úton nemigen fog nemzetközi licencet szerezni. És ki nem álmodott még olyan kutyáról, amely a *Bust-A-Move* buborékjaiból épült fel?

Vajon meddig megy el ez az agykavarás? A tudatmódosulás mely szintje lehet még „biztonságos" és mely szintje tehet minket időzített bombává? A *PSM* a társadalom érdekeit szem előtt tartva úgy érezte, olvasóit górcső alá dugva tudományos személyiségvizsgálatot kell végeznie. Ezért íme néhány teszt, amelynek segítségével megtudhatod, a PlayStation mennyiben befolyásolja gondolataidat... ÉS A LELKEDET!

## Mit látsz a képen?



a) Egy pillangót ☐

b) Egy arcot ☐

c) Egy groteszk, végtagok nélküli, rémálomba illő szörnyeteget, amelynek véresek a szemei, orra nagyobb, mint a teste, és... Jesszus Maris, ez a rohadék Rayman! Mássz már le rólam, bakker! ☒

## Erőszak a videojátékokban: a nagy vita



**Miután a *Quake II*-t játszottad, mit érzel?**

**a)** Megjött a kedved ahhoz, hogy egy rakétával durvulj ☒

**b)** Elment a kedved attól, hogy egy rakétával durvulj ☐

**c)** Achtung! Szörny a láthatáron! Rakétás arcpakolást neki! ☐



**Miután az *Ape Escape*-et játszottad, mit érzel?**

**a)** Megjött a kedved ahhoz, hogy egy hálóval majmokat fogj be ☐

**b)** Elment a kedved attól, hogy egy hálóval majmokat fogj be ☒

**c)** Hálót a pofájukba! Mit ugrálnak itt ezek, mint fing a gatyában? ☐

## Képzeld el...

**1. Az utcát járva észreveszel egy unalmas régi ismerőst, aki feléd sétál – olyasféle, mint az a tag az *Idétlen időkből*, akit Bill Murray megbámult. Szerencsére még nem vett észre téged. Mit teszel?**

**a)** Erőltetetten vigyorogsz, és kipréselsz a szádon egy udvarias köszönést ☒

**b)** Lehajtod a fejed, behúzod a nyakad, a járdát bámulod, és megpróbálsz elosonni mellette anélkül, hogy felismerne ☐

**c)** Hátadat a falnak támasztva megbújsz az árnyékban, amíg el nem megy melletted, aztán kiugorva a földre rántod, majd egy laza mozdulattal kitöröd a nyakát! ☐

**2. Találkoznod kell egy üzleti kapcsolatoddal egy bárban, a város túlsó végén. Oda kell érned minél gyorsabban; mit teszel?**

**a)** Buszra szállsz ☒

**b)** Taxizol ☐

**c)** A legközelebbi úthoz futsz, megállásra kényszerítesz egy járművet, kirángatod a vezetőt a helyéről, aztán padlógázzal végigzúzol az utcákon, nem törődve azzal, hogy hány gyalogost tesz nyomorékká kis kéjutazásod ☐

**3. Egzotikus nyaralásra akarsz menni. Milyen alapon választasz a brosúrák ajánlatai közül?**

**a)** Milyen a tengerpart ☐

**b)** Milyenek a bulilehetőségek ☐

**c)** Hány ősi kéziratot lehet találni a kalandozások közben ☒

**4. Húspéppé vertek egy közelharcban. Mit teszel?**

**a)** Mozdulatlanul fekszel, úgy teszel, mintha halott lennél és reméled, hogy az ellenfél mielőbb továbbáll ☐

**b)** Felkelsz, s bocsánatkérő mosollyal a legközelebbi elsősegélyhely felé indulsz ☐

**c)** Azt kiáltod: „Még két kört, nagy jó uram?" ☒

**5. A gyógyszertáros azt mondja, elfogyott a lábspray. Mit teszel?**

**a)** Elmész egy másik boltba ☒

**b)** Vállat vonsz, és dezodort veszel helyette ☐

**c)** Felajánlod, hogy megszerzed neki a hozzávalókat, és ellopod B'Koch kristálykincseit. Vagy imádkozol Müün erotikus szentélyében. Vagy elmész Caléndrixa furcsa szagú jégvilágába. ☐ ▸

# TESZT

**6. Egy segítőkész rendőrkocsi láttán mit teszel?**

**a)** Ránézel a sebességmérődre és lelassítasz ........................................ ❑

**b)** Ártatlan képet vágsz, és nyugodtan továbbhajtasz ........................................ ❑

c) **Nekizúzol Miszter Zsernyáknak, aztán a kartondobozokon áthajtva vigyorogsz, mint egy ISTEN** ........................................ ❑

## Mit teszel, ha...

**7. Nyomozás közben furcsa zajokat hallasz a pincében, majd észreveszed egy feléd rohanó patkány fényesen csillogó hátát. Mit teszel?**

**a)** Gyorsan elmész onnan, majd hívod a közegészségügyi hatóságot, hogy megszűntesse a rágcsálóveszélyt ........... ❑

**b)** Pár tapsikoló mozdulattal és egy jól irányzott rúgással elijeszted az állatot. Elvégre is, csak egy patkány... ........... ❑

**c)** Elmosolyodsz, majd szétlyuggatod két automata pisztollyal. Vagy esetleg egy szerény duplacsövű puskával ................. ❑

**8. Bár kicsi volt az esélye, mégis belebotlasz egy hatalmas, tűzokádó, embereket eltaposó, lézerszemű robotbestiába. Hatszor akkora, mint te, akkora az ereje, mint 200 emberé, fegyverzetével pedig akár kontinenseket is romba dönthetne. Mit teszel?**

**a)** Eltűzöl, mint Gyalogkakukk ........... ❑

**b)** A nagy ijedelemben térdre esel ........ ❑

**c)** Megbújsz egy faág alatt, és megpróbálod kitalálni, méretes ellenfeled hogyan fog támadni ........................................ ❑

**9. Sokáig nem voltál magadnál. Egy ismeretlen vityillóban ébredsz fel, amelyet egy furcsa nőszemély tart rendben. Azt mondja, faluját megtámadták a helyi önkényúr csatlósai. Mit mondasz?**

**a)** „Ó, igazán? És mennyi az idő? Bocsánat, de nekem most mennem kell, kezitcsókolom" ................................... ❑

**b)** „Köszönöm a szíves vendéglátást, de nem értem, nekem mi közöm ehhez. Értesíteni kellene a hatóságokat" ........ ❑

**c)** „Megfogadom, hogy két kezem erejével megküzdök a gonoszok seregével, és megmentem ezt a földet a fenyegető veszedelemtől!" ................................... ❑

**10. Be vagy zárva egy sötét szobába egy vérszomjas zombihorda társaságában. Mit teszel?**

**a)** Vinnyogó húsgombóccá gömbölyödsz össze ........................................

**b)** Nekik rontasz csupasz kézzel, és hősi halált halsz ........................................

**c)** Életed hátralévő másodperceiben azon gondolkodsz, itt miért nincs Paus gomb ........................................

## Csináltad már?

Emlegetted már hátitáskádat eszköztár/inventory néven? ...**Igen/Nem**

Kerested már főnököd gyenge pontjait? ............................................**Igen/Nem**

Kaptál már pisztoly után egy biztonsági kamera láttán? ....................**Igen/Nem**

Próbáltál már fényes nappal kombókat végrehajtani? ........................**Igen/Nem**

Faroltál már bevásárlókocsival? ........... ............................................**Igen/Nem**

Csatangoltál már éjszakákon át a városban egy összepisált kartondoboz társaságában? ........................**Igen/Nem**

# PONTTÁBLÁZAT

## ITT AZ IDEJE ÉRTÉKELNI A VÁLASZAIDAT ÉS RÁJÖNNÖD, MEKKORA A SZELLEMI INTEGRITÁS ARÁNYOD (SZIA). VAJON MENNYIRE MÓDOSULT AGYMŰKÖDÉSED A JÁTÉKOKNAK KÖSZÖNHETŐEN?

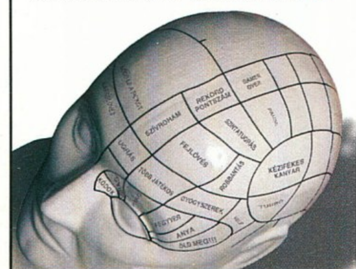
Minden „C" válasz, és a „Csináltad már?" részre adott „Igen" válasz egy-egy pontot ér.

| Pontszám | SZIA | Értékelés |
|---|---|---|
| Nulla | Magas | Képességeid teljes tudatában vagy, PlayStation élményeid nem befolyásolnak számottevő mértékben. Talán túl keveset játszol! |
| Nullától négyig | Közepes | Valamelyest megvan a hajlamod arra, hogy a játékok által sugallt dolgok hatása alá kerülj – de mindez még az egészséges mértéken belül marad. |
| Négy fölött | Alacsony | Vigyázat! Játékőrült lettél, nagy a veszélye annak, hogy elveszíted a szellemi integritásod. Azonnal menj el a legközelebbi agybeállító központba, ahol poligonos elmédet erős, de nagyon is legális agydrogok segítségével szakszerű kezelésben részesítik majd. De aztán ne gyere hozzánk! |

**Akármilyen is lett az értékelésed, ne aggódj. A *PSM* nagy tudású agyszerelői úgy vélik, a PlayStation hosszas használata okosabbá, leleményesebbé, kreatívabbá tesz. De ha négy pontnál többet kaptál, légyszi' akkor se gyere hozzánk.**

## Agyritmus-mérés

Szóval főleg a „C" válaszokat jelölted be? Mi is. A válasz igen, a videojátékok mániákusa vagy. Mondd el 25 szóban, hogy mennyire váltak mániáddá a játékok, s a legsúlyosabb eset leírását a legfőbb pszichológiai teszt, egy teljes verziós játék postázásával díjazzuk. A pályázatokat „Hé, ti őrültek" jeligére a *PSM* címére kérjük beküldeni, s aztán ne lepődj meg, ha a levelezési rovatban látod viszont! ■



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



# AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

| | |
|---|---|
| TELEFON: | 467-67-20 |
| FAX: | 457-11-25 |
| E-MAIL: | PSM@CMK.HU |
| POSTA: | MELLÉKELT KUPONNAL |

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

## A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

| | |
|---|---|
| Egy évre | 15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft) |
| Fél évre | 8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft) |

...zetőinknek ajánlott!
...és új előfizetőink
...mot mostantól
...deményként

# KÍVÁNJ EGYET

**MAKE LOVE, NOT WAR! HA MÉGIS HÁBORÚZNI VAN KEDVED, DÜHÖNG BENNED A BŰNÖZÉSI HAJLAM, RONCCSÁ AKAROD VERSENYEZNI A KOCSIDAT, VAGY CSAK A HAVEROD VERNÉD PÉPPÉ, MERT MÁR AGYADRA MENT A NYÁR - MI EBBEN IS SEGÍTÜNK PÁR KÓDDAL. A GYENGÉBB IDEGZETŰEK PEDIG LARÁHOZ MENEKÜLHETNEK...**

KÉRTE: **VÁRKONYI SZILÁRD** KECSKEMÉTRŐL

## HOGYAN... TEGYÜK VÉGRE TÚL MAGUNKAT LARÁN

### TOMB RAIDER I

**Szint átugrása**
Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: L2, R2, L1, ◎, △, L1, R2, L2. Ezután a Select gombbal ugorhatsz a következő szintre. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: L2, R2, △, L1, L1, ◎, R2, L2. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításon kell lenned.)

**Az összes fegyver és a muníció újratöltése**
Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: L1, △, R2, L2, L2, R2, ◎, L1. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: L1, △, L2, R2, R2, L2, ◎, L1. Ha sikeres volt a manőver, Lara sóhajt egyet. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításon kell lenned.)



**Az összes fegyver és kifogyhatatlan munícíó**
Játszd végig a játékot, majd töltsd be bármelyik elmentett szintet – elérhető lesz az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és új ellenségek fognak felbukkanni. ■

KÉRTE: **KAZI MARCELL** HERENDRŐL

## HOGYAN... BOKSZOLJUNK SZUPERÜL

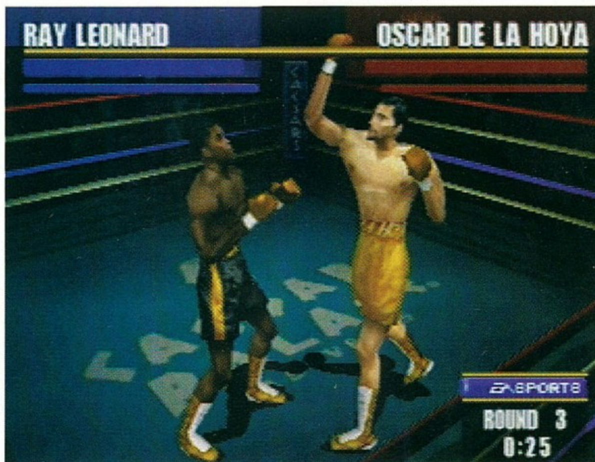
### KNOCKOUT KINGS

**Bokszoló medve**
A főmenüben nyomkodd végig: → + □, → + △, → + ◎, → + ⊗. Ha jól írtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani. Ezután bármelyik kiválasztott bokszolóval medveként játszhatsz.

**Nagy fej mód**
A főmenüben, nyomkodd végig: ← + ◎, ← + △, ← + □, ← + ⊗. Ha jól írtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani.

**Szuper bokszoló**
Válaszd a karrier módot, készíts egy bokszolót, és névnek azt írd be: „PSIRULES". Mentsd el frissen kreált bokszolódat, és szállj ki a karrier módból. Ezután lépj be újra a karrier módba, és töltsd be a bokszolódat, akinek már minden tulajdonsága a maximumon lesz és egyéb speciális dolgokkal is rendelkezik.

**Energiafeltöltés**
Ha két meccs között lehetőséged nyílik ütögetni a homokzsákot, vagy azt a kis pergős labdát, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és 2-8 ponttal növelheted az energiádat, attól függően, hogy milyen hosszan tartod nyomva a gombokat.




**Az ellenfél csúfolása**
Meccs közben nyomd le: R1 + R2 + ⊗. ■

## TOP TIPP

### Demolition Racer



Kérte: Novák Frigyes Győrből

A játék elindításához először az „Options" menü „Controller configuration" pontja alatt állítsd be a neked legjobban tetsző gombkiosztást, majd menj vissza a főmenübe és válaszd a „Single Race" (egy menetes verseny) vagy a „Demolition League" (bajnokság) menüpontot, ahol aztán kiválaszthatod az autót és a pályát. A „Load / Save Game" menüpontban a megkezdett bajnokságot tudod elmenteni, majd később újra behívni és folytatni. Kezdetben persze nem lesz minden pálya és minden kocsi választható, de ezen is könnyen segíthetünk:

**Csalás mód**
A főmenüben nyomkodd végig: ⊗, ⊗, □, □, △, △, ◎, ◎. A játék eközben különböző jeleneteket fog mutogatni neked. Ha jól írtad be a kódot, motorzajt fogsz hallani. Ezután az összes játékmód, az összes pálya és az összes kocsi elérhető lesz.



KÉRTE: SZÁSZ GYÖNGYI KECSKEMÉTRŐL

# HOGYAN... HÁBORÚZZUNK KEDVENC HELYEINKEN

## WAR GAMES: DEFCON 1

Sérthetetlenség
A kód: ⊗, ⊡, ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ⊗

W.O.P.R. szint kiválasztása
Válaszd ki a kétjátékos „W.O.P.R. cooperation" módot, majd jelöld ki a második szintet és pötyögd be a kódot: ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ◎, ⊗, ⊗. Most menj vissza a főmenübe, és válaszd az egyszemélyes „W.O.P.R." módot.

Mozizás
Mielőtt megjelenne a nyitó képernyő, tartsd lenyomva az R2-t, és közben folyamatosan nyomogasd a „Start" gombot.

Demo szint
A kód: ⊡, ⊗, ◬, ◬, ⊗, ◎, ⊡, ◎, ⊗.

A küldetések kódjai

| Küldetés | Helye | Kód | Küldetés | Helye | Kód |
|---|---|---|---|---|---|
| NORAD Küldetések | | | W.O.P.R. Küldetések | | |
| 2 | Cseh Köztársaság | ◎⊗◎ ◎⊗⊗ ◎⊗◎ | 2 | Florida Keys | ◎⊗◎ ◎⊗◎ ⊗⊗◎ |
| 3 | Orosz Ural hegység | ⊗⊗◎ ⊗⊗⊗ ⊗◎◎ | 3 | Irian Jaya | ⊡◬⊗ ◬⊗◎ ⊡⊗◬ |
| 4 | Kairó, Egyiptom | ◎⊡⊗ ◎◎◬ ◎⊗⊡ | 4 | New England | ⊗◬◎ ⊗⊗◎ ◎◎◬ |
| 5 | Kambodzsa | ◬⊗◎ ◎⊗⊗ ⊡◬◎ | 5 | Oroszország | ◎◎⊡ ⊡◎⊗ ◬⊗⊗ |
| 6 | Svájci Alpok | ⊡◎◎ ⊡◎⊗ ⊗◎⊗ | 6 | Brüsszel | ⊗◎⊗ ◬◬⊡ ◎⊗◬ |
| 7 | Líbia | ⊡⊗⊗ ⊗◎⊡ ◎⊗⊡ | 7 | Dél-Afrika | ◬◬⊗ ⊗⊡⊡ ⊗⊗◎ |
| 8 | Csatorna szigetek | ◎◎⊗ ⊡⊡◬ ⊡⊡◎ | 8 | Hong Kong | ⊡⊗◎ ◬⊗⊗ ⊡◎◬ |
| 9 | Granada | ⊡⊡◎ ◬◎◬ ⊗◬◬ | 9 | Mexikó | ⊡◎◬ ◬⊗◎ ⊗⊗◎ |
| 10 | Louisiana Bayou | ⊗◬◎ ⊡◎◎ ◎⊗⊡ | 10 | Bering szoros | ⊗◎⊡ ◬◎⊗ ⊡⊗◬ |
| 11 | Kína, Peking mellett | ◎⊡◬ ⊗⊡◬ ◬◬⊡ | 11 | Kremlin | ⊡◎⊗ ◬⊡◬ ⊡◎◎ |
| 12 | Szaúd-Arábia | ◬⊡◎ ⊗◬◎ ◎⊗⊡ | 12 | Polinézia | ⊗◎◬ ⊗◎⊡ ⊗◎⊡ |
| 13 | Északi-sarkkör | ⊡⊡◬ ⊡◬⊡ ◬⊗◬ | 13 | Kongó | ⊗◎⊡ ⊡⊗⊗ ◎⊗◎ |
| 14 | New York City | ⊗⊗◎ ◬⊗◬ ⊡⊗⊡ | 14 | Washington D.C. | ◎◬◎ ◎◬⊡ ⊗◬⊡ |
| 15 | Omaha sivatag | ◎⊡◎ ⊗⊡⊗ ◬◎⊗ | 15 | Tokió | ◬⊡◬ ◎⊗⊡ ◎◎⊡ |

KÉRTE: LOJ ZOLTÁN SZEGEDRŐL

# HOGYAN... KÖSSÜK EL KÖNNYEN A KOCSIKAT

## GRAND THEFT AUTO

A következő kódokat a játékos nevéhez kell beírnod. A kódokat átnevezéssel („Rename") halmozhatod is.
BSTARD – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, koordináták kiírása, maximális üldözés, ötszörös szorzó.
THESHIT – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, ötszörös szorzó.
MADEMAN – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.
GROOVY – az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.



PECKINPAH – az összes fegyver, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.
HANGTHEDJ – az összes szint, az összes fegyver, pénz.
SKYBABIES, TURF, INGLORIOUS – szintek kiválasztása.
SATANLIVES – 99 élet.
WEYHEY – 9,999,990 pont.
EXCREMENT – ötszörös szorzó.
EATTHIS – maximális üldözés (wanted level 4).
BLOWME - koordináták kiírása.
CHUFF – nincs rendőrség. ■

## TOP TIPP

### Tomb Raider IV

Kérte: Molnár Márk Füzesabonyból

Szintugrás
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game" (Játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a H+E+L+P gombokat), majd lépj ki az „Inventory"-ból. Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select" gombot és így belépsz az „Inventory"-ba, az iránytű átlátszó lesz - igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsomag
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack" (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a G+U+N+S gombokat), majd lépj ki az „Inventory"-ból.

Az összes eszköz
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack" (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, le, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a W+E+A+P+O+N+S gombokat), majd lépj ki az „Inventory"-ból.

# PlayStation® ERŐVONAL

## TARZAN

ERŐVONAL

A következő kóddal megállíthatod az időt, végtelen számú életre és rengeteg gyümölcsre tehetsz szert. A nyitó képernyőn, ahol a „Start Game" van kiírva, felülre pötyögd be: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓

Miután beírtad a jelszót, menj végig az opciókon – egy új menüpontot fogsz találni. Ha ezt kiválasztod, a szintugrás menübe jutsz. Jelöld ki a szintet, amelyiken játszani akarsz, és nyomogasd végig: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 Ezután nyomd meg az ⊗-et a szint kiválasztásához.

Ha ezek után a nagy szaladgálás közben megállítod a játékot, egy újabb menüpontot fogsz találni „Cheat Menu" néven. Ezen belül különböző csalásokat kapcsolhatsz be és ki a jobbra és balra gombok segítségével. Ne felejtsd el megnyomni az ⊗ gombot, miután bekapcsolgattad az általad kívánt csalásokat!



## BRIAN LARA CRICKET

ERŐVONAL

A következő kódok segítségével klasszikus meccseket játszhatsz újra.

**2. meccs, Zimbabwe** – Anglia 1996, írd be: O, V, E, R, T, I, M, E
**3. meccs, Nyugat India** – India 1983, írd be: S, A, U, S, A, G, E, S
**4. meccs, Ausztrália** – Nyugat India 1960, írd be: D, I, L, L, B, E, R, T
**5. meccs, Ausztrália** – Anglia 1987, írd be: B, A, T, K, I, N, G, S
**6. meccs, Anglia** – Ausztrália 1997, írd be: P, A, N, C, A, K, E, S
**7. meccs, Anglia** – Ausztrália 1948, írd be: F, R, I, E, D, E, G, G
**8. meccs, Nyugat India** – Pakisztán, írd be: P, L, A, C, E, B, O, 1
**9. meccs, Anglia** – Ausztrália 1981, írd be: C, L, U, E, L, E, S, S
**10. meccs, Pakisztán** – Sri Lanka 1996, írd be: N, O, W, A, Y, E, A, S



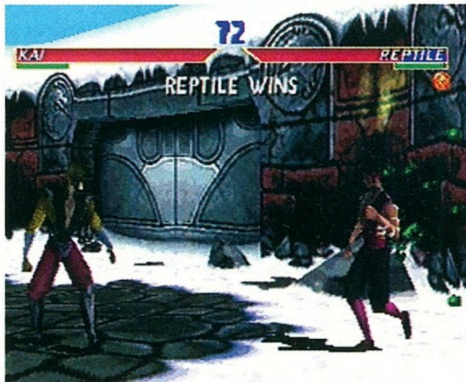



## MORTAL KOMBAT 4

ERŐVONAL

A következő kódok mindegyike kétjátékos „Kombat Mode"-ra érvényes. A csalásokat a harc betöltése képernyő megjelenésekor kell bepötyögnötök, miután kiválasztottátok mind a két szereplőt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába írandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az ⊗-szel választhatjátok ki az első kockát, az R1-el a másodikat, és a ◎-rel a harmadikat.

**Egy ütéses győzelem:** mindketten írjátok be: 1, 2, 3
**„Noob Saibot Mode":** mindketten írjátok be: 0, 1, 2
**Vörös eső:** mindketten írjátok be: 0, 2, 0
**„Explosive Kombat":** mindketten írjátok be: 0, 5, 0
**Korlátlan fegyverhasználat:** mindketten írjátok be 0, 0, 2
**Dobások letiltása:** mindketten írjátok be: 1, 0, 0
**Maximális sérülés letiltása:** mindketten írjátok be: 0, 1, 0
**Dobások és maximális sérülés letiltása:** mindketten írjátok be: 1, 1, 0
**Találomra kiválasztott fegyverek:** mindketten írjátok be: 1, 1, 1
**Kezdés találomra kiválasztott fegyverrel:** mindketten írjátok be: 2, 2, 2
**Kezdés fegyverrel a kézben:** mindketten írjátok be: 4, 4, 4




**Nagy fejek:** mindketten írjátok be: 3, 2, 1

A következő csalásokat bármelyik kétjátékos játékmódban használhatjátok a szint kiválasztásához. A kódokat közvetlenül a két szereplő kiválasztása után kell bepötyögnötök, a harc betöltése képernyő alatt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába írandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az ⊗-szel választhatjátok ki az első kockát, az R1-el a másodikat, és a ◎-rel a harmadikat.

**Goros Lair:** mindketten írjátok be: 0, 1, 1
**The Well:** mindketten írjátok be: 0, 2, 2
**Elder God:** mindketten írjátok be: 0, 3, 3
**The Tomb:** mindketten írjátok be: 0, 4, 4
**The Rain:** mindketten írjátok be: 0, 5, 5
**The Snake:** mindketten írjátok be: 0, 6, 6
**Shaolin Temple:** mindketten írjátok be: 1, 0, 1
**Living Forest:** mindketten írjátok be: 2, 0, 2
**The Prison:** mindketten írjátok be: 3, 0, 3
**The Ice Pit:** mindketten írjátok be: 3, 1, 3

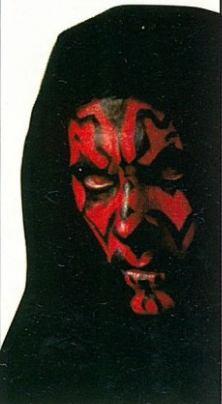
**EGYESEKET MÁR EGY MŰANYAG FÉNYKARD VISELÉSE ÉS SUHOGÓ HANGOK HALLATÁSA IS ELÉGEDETTÉ TESZ, DE ÍME, ÚTMUTATÓNK AZOKNAK, AKIK IGAZÁN KASZÁLNI AKARNAK**

HIVATALOS MEGOLDÁS

# Jedi Power Battles

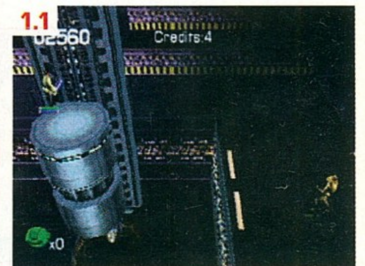
**KULCS A TÉRKÉPEKHEZ**

- Erő-bonusz (lásd a külön kulcsokat is)
- Erő-bonusz
- A rab-pilóta
- Találkozás Darth Maullal
- Lift
- Csapda
- Jármű
- Droideka rosszfiúk
- Kézilány



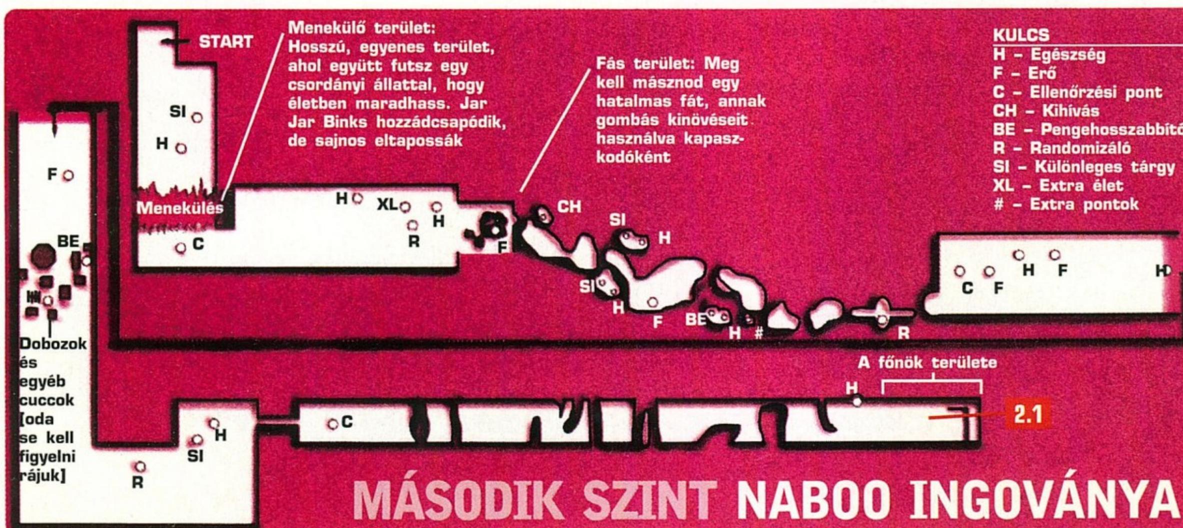



Valahol a világűr bugyraiban, egy szövetségi csatahajó fedélzetén kezded a nyomozást. A cél egyszerű – gyűjtsd össze a lehető legtöbb erőbonuszt és harcold át magad a droidok hordáin, hogy végül szembekerülhess a Sith Sötét Urával, a gonosz Darth Maullal.










A túlburjánzott ingoványban Jar Jar Binksszel találkozol, s akár tetszik, akár nem, életben kell maradnia. Így ellenállsz a kísértésnek és átküzdöd magad Naboo borongós rengetegén, dühödet pedig a kis gnóm helyett a harci droidokon vezeted le.



# HARMADIK SZINT
## THEED VÁROSA

KULCS
H - Egészség
F - Erő
C - Ellenőrzési pont
CH - Kihívás
BE - Pengehosszabbító
R - Randomizáló
SI - Különleges tárgy
XL - Extra élet

A főnök területe

AAT jármű (amit használhatsz)

3.1

3.2

START

# NEGYEDIK SZINT
## THEED PALOTA

KEY
F - Erő
H - Egészség
XL - Extra élet
BE - Pengehosszabbító
C - Ellenőrzési pont
U - Szuper-bonusz
R - Randomizáló
SI - Különleges tárgy
# - Extra pontok
CH - Kihívás

A palota falai (oldalnézet)

Kimész a falaktól

Fel a falakra

Titkos járat

Vigyázz! Könnyen leeshetsz erről a peremről

A főnök területe

Kijárat a lépcsőktől

Csigalépcső

4.1

4.2

START

A város forgataga a következő úticélod, Theed utcáin haladsz most. Magas épületek és burjánzó növények képezik a hátteret városnézésedhez, miközben megküzdesz a droidokkal és ártatlan szüzeket mentesz meg útközben.

3.1



3.2



A királynő otthonát harci droidok szállták meg, ezért át kell verekedned magad a palotán és megtalálnod Királyi Őnagysága rejtekhelyét. A leugrás a falakról kicsit frusztráló, de a droid-szeletelés mindenért kárpótol.




4.2



# ÖTÖDIK SZINT TATOOINE

A szint kezdetétől jobbra haladva **[5.1]**, a Tusken fosztogatók után, egészség-bonuszt találsz a felső falon. Ha kicsit tovább mész, Jawa-kkal találkozol, itt a képernyő tetején egy kis járatot találsz a falban, amelyet követve egy különleges tárgyat és egy erő-bonuszt találsz. A járat bejáratától jobbra szintén egy egészség-bonusz van. Párhuzamosan ezzel a bonusszal egy sátor van, ennek tetején pedig egy különleges tárgy leledzik. Ha továbbhaladsz, egy újabb falijáratra lelsz, amely egy randomizálót tartogat. Miután Anakin lelép **[5.2]**, pengehosszabbítót találsz, fent pedig egy peremen, a két Tusken rablónál egészség-bonuszt szedhetsz fel. A kis sziklaperem nem jelent igazi veszélyt, mert ha óvatosan haladsz lefelé, jobbra egy kunyhót találsz, ebben pedig egészség- és erő-bonuszt. A tetőn megint egy pengehosszabbító vár arra, hogy magadévá tedd. A szikla tetején ekkor egy rakéta alakú tárgyat látsz, jobb kéz felé pedig egy ugyanilyen vár. Emellett két különleges tárgy van. Egy rövid kis mászás után a képernyő tetején egészség-bonuszt találsz. A lépcső után egy kihívás-bonuszt szedhetsz fel, a járat vége előtt pedig egy ellenőrzési ponton haladsz át, majd erő-bonuszt vehetsz fel. Az első fennsíkot két Tusken rabló őrzi, itt egy különleges tárgyat szedhetsz fel. A második fennsíkon egészség-bonuszt találsz, a harmadikon egy randomizálót, míg a negyediken semmit. Az ötödik és az utolsó fennsíkot Tuskenek őrzik, itt egészség-bonusz lehet zsákmányod. A szilárd talajra érve ellenőrzési pontra lelsz, a képernyő tetején pedig – négy rabló után – ott egy pengehosszabbító. Ha leugrottál, jobbra, egy jókora oszlop mögött egészség-bonuszt vehetsz fel. Ha lejjebb mész két lépcsőfokot, balra a peremen egy randomizálót vehetsz birtokba. Most újra csak jobbra indulsz, ekkor leesik egy szikla, majd félúton, baloldalt, egészség-bonuszt találsz. Az ellenkező oldalon egy extra élet van. Van egy másik randomizáló is a sziklán túli perem mellett. Kövesd ezt a peremet balra a Sarlaac verem tetejéig, itt egészség-bonuszt és egy még ingatagabb peremen egy különleges tárgyat találsz. Ha átmentél a lyuk másik oldalára, menj le, így extra pontokat kapsz. Most indulj jobbra, nemsokára egy ellenőrzőponton haladsz át. A domb tetején erő-bonusz van, a képernyő tetején pedig egészség-bonusz. Három irányváltás után, amelyeket a függőleges sziklán hajtottál végre, menj balra és szedd fel az erő- és egészség-bonuszokat, majd menj jobbra. Fent egy ellenőrzőpont és a főnök van. A főnöki területtől balra egészség-bonusz a zsákmány **[5.3]**, a másik oldalon meg egy különleges tárgy van. Ha legyőzted a fickót, és átkeltél a nagy falon, a rámpa alján fordulj balra és szedd fel a randomizálót. Aztán az első kereszteződésnél menj balra, szedd fel az egészség- és erő-bonuszt, valamint a Hyperdrive turbó-bonuszt, aztán menj jobbra, s Darth Maullal találkozol **[5.4, 5.5]**. A képernyő tetején, a nagy oszlop mögött egészség-bonusz vár.

5.1



5.2


5.3



5.4



5.5


# HATODIK SZINT
# A CSILLOGÁS

Amint belépsz az első szobába, már ott is van az első különleges tárgy a képernyő tetején. Az autós utazás után [6.1, 6.2] egy kereszteződéshez érsz. Kövesd az utat körbe, egészség- és erő-bonuszt kapsz, aztán menj vissza és ugorj fel a jobb kéz felőli falra. Az épület homlokzatánál egy pengehosszabbító van, fentről pedig eléred a következő járatot. Menj át ezen, fel a következő tetőre, s egy randomizálót kapsz. Ha visszatérsz a járat tetejére, erő-bonuszt szerezhetsz, amelyet három zsoldos őriz, jobbra pedig befigyel egy egészség-bonusz is. Kövesd a járatot a következő szobába, itt balra egészség-bonuszt szedhetsz fel, kívül pedig egy ellenőrzőpont van. Ugord át a külső falat balra, ekkor erő-bonuszt kapsz. A második autókázás után a lépcsőn szerezd meg az egészség-bonuszokat, a lépcső tetején balra pedig tedd magadévá a különleges tárgyat. Ugorj le a járdáról balra, landolj a tetőn, itt extra pontokat

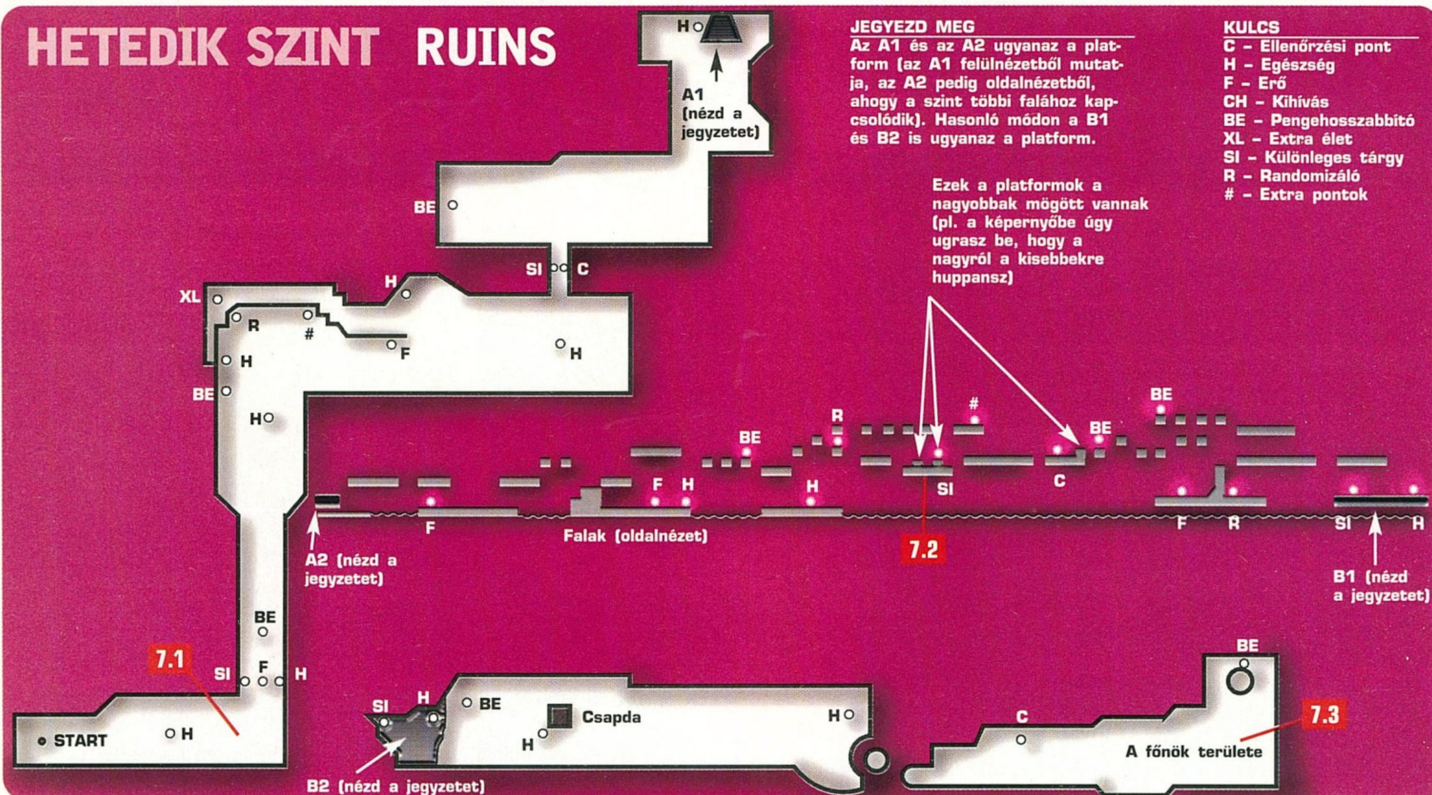






találsz. Amikor visszamentél a járdára, menj fel a hosszabbik lépcsőn, a képernyő tetején egy randomizáló vár rád. Haladj át a hídon, majd a képernyő elején vedd fel a kihívást. Az első lépcsősor alatt, és a bal oldali falnál extra életet kaphatsz, míg a következő lépcsősor egy különleges tárgyat rejt. A harmadik tetőre ugrás után egészség-bonuszt találsz a bal kéz felőli peremen. Ha az első ventillátor helyett a tetőre ugrasz, erő-bonuszt kapsz, és kihagyhatod az első és második ventillátoros ugrást. Balra, a harmadik ventillátoros ugrás után még több egészség-bonusz a jutalmad. Ha a következő ventillátoros ugrással a legközelebbi tetőn landolsz [6.3], és nem a soron következő ventillátoron, a tető alsó pereménél megkaphatod szuper-bonuszt. A következő épületen egy kihívás-bonuszt találsz, az utolsó ugrással pedig egy ellenőrzőpontra jutsz. Ugorj le a nagy droid-autóról [6.4] jobbra, vedd fel az egészség-bonuszt, aztán ugrálj át az épületeken a peremhez, amelyen egy

# HETEDIK SZINT RUINS




Az ingoványban eközben még mindig a fák vannak többségben, de majdnem ugyanennyien vannak a Föderáció csatahajói is, amelyek hemzsegnek az aljnövényzet között. Néhányukkal meg is kell vívnod, ahogy árkon-bokron át haladsz a romok felé. A templom közelében Gunga őrök veszik át a verekedős robotok helyét, de ne örülj: az, hogy fából vannak, nem feltétlenül jelenti az, hogy gyengék is.









zsoldos terpeszkedik. Mögötte egy különleges tárgy van. Balra fent egészség-bonuszt találsz, míg a következő peremen erő-bonusz a zsákmányod. Ha elég messzire ugrasz le az első tolótetőről, egy pengehosszabbítót találsz a második tolótető túloldalán. Menj át a kereszteződésen, s egészség-bonuszt találsz a következő kanyarban. Kihívás-bonuszt vehetsz fel a következő két épület közötti résnél. E két épület tetején van egy újabb ellenőrzőpont. Ha kikerülted a következő pár ventillátort, menj balra, itt is jól jön az egészség-bonusz, míg a következő, jobb kéz felőli ventillátornál erőre kaphatsz. A kocsit fedezékként használva ugorj fel a jobb oldali lépcsőre, s vedd fel az egészség-bonuszt, aztán a következő a kocsis ugrás után zsebeld be a lent található extra életet. Ha átzuhantál a tetőn, menj a következő épületbe az egészség-bonuszért. Menj fel a lépcsőn a következő épületbe, itt a képernyő alján egy pengehosszabbító a zsákmányod, a következő, lenti épületben kihívás-bonuszt találsz a bal felső sarokban. Szállj ki a taxiból egy erő-bonuszért, a következő taxival pedig menj a különleges tárgyért és látogasd meg az ellenőrzési pontot. Az autókázás után menj a kereszteződéshez, itt egy szuper-bonusz vár. Menj vissza a kereszteződéshez és menj le. Ahogy tágul a járat, baloldalt rátalálsz egy pengehosszabbítóra, jobb oldalt alul pedig egészségfejlesztést végezhetsz. A harmadik ugrás után menj a képernyő aljára, itt újabb egészség-bonusz vár. A következő ugrás előtt a járat végéről szedd fel a randomizálót. Mielőtt talajt fognál, haladj át az ellenőrzőponton. A főnök területére érve a jobb kéz felőli lépcsőnél egészség-bonuszt kapsz, baloldalt pedig erő-bonusz vár.

6.3



6.4



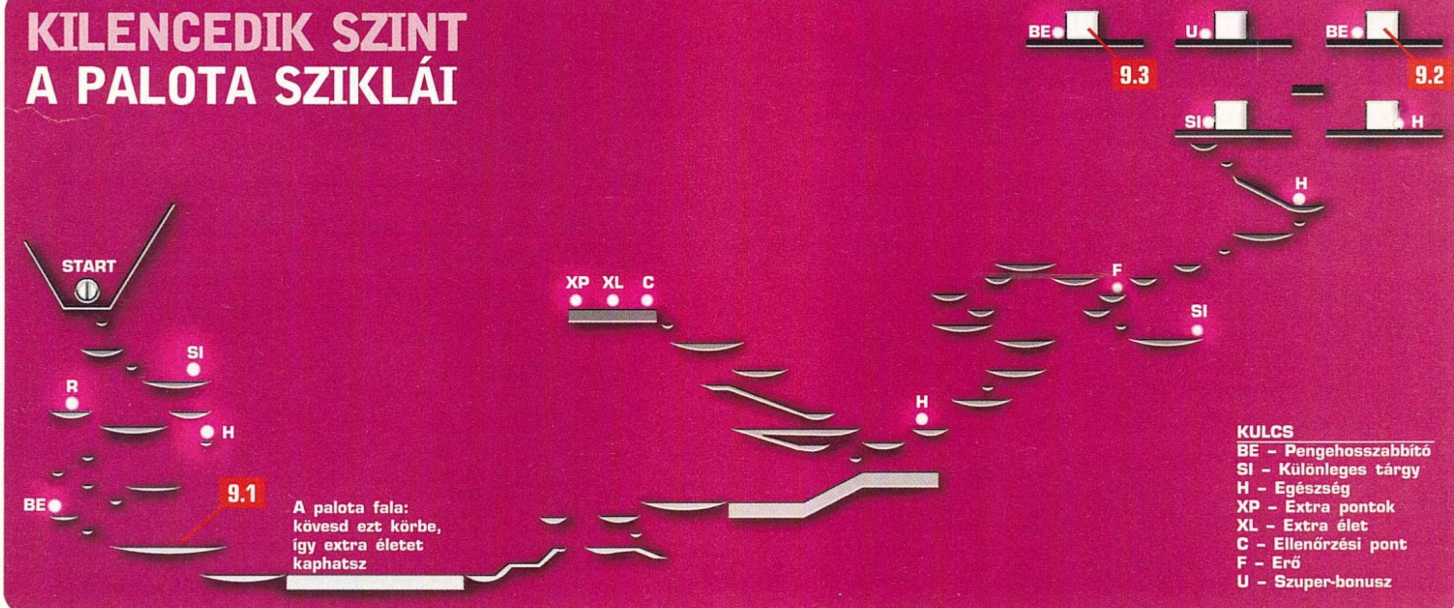
## NYOLCADIK SZINT
## THEED UTCÁI

Talán lassúnak tűnhet a dolgok menete, de gyorsan kell reagálnod mindenre, ha végig akarsz menni ezen a szinten. Szerepcsere történt, mint azt észre is veheted: a környezet meglehetősen barátságtalan lett, míg a droidok kisebb problémát jelentenek. A szint fő veszélye a nagy kapukban (ezeken lövöldözve haladhatsz át) és a végén a szennycsatorna oszlopaiban rejlik [8.1]. Mindig maradj az egyik oldalon, ha ezekhez közeledsz, máskülönben egyenesen nekizúzol a középső falnak, és már kezdheted is elölről a műveletet. Nincsenek ellenőrzési pontok, nincsenek bonuszok, nincsenek egyéb célkitűzések. Csak tartsd az egyik ujjadat a tűzgombon, a szemeidet meg az úton (még véletlenül se cseréld össze a kettőt!)

8.1



## KILENCEDIK SZINT
## A PALOTA SZIKLÁI




Amikor a palota sziklái megjelennek a látótérben, az eseményeknek kicsit függőlegesebb jellege lesz. Fogságba esett pilóták megmentéséről van most szó. Már a fel-le ugrálás a platformokon is épp elég émelyítő, de ha tériszonyod van, akkor kifejezetten nehéz pillanatokat élsz majd át...

9.1

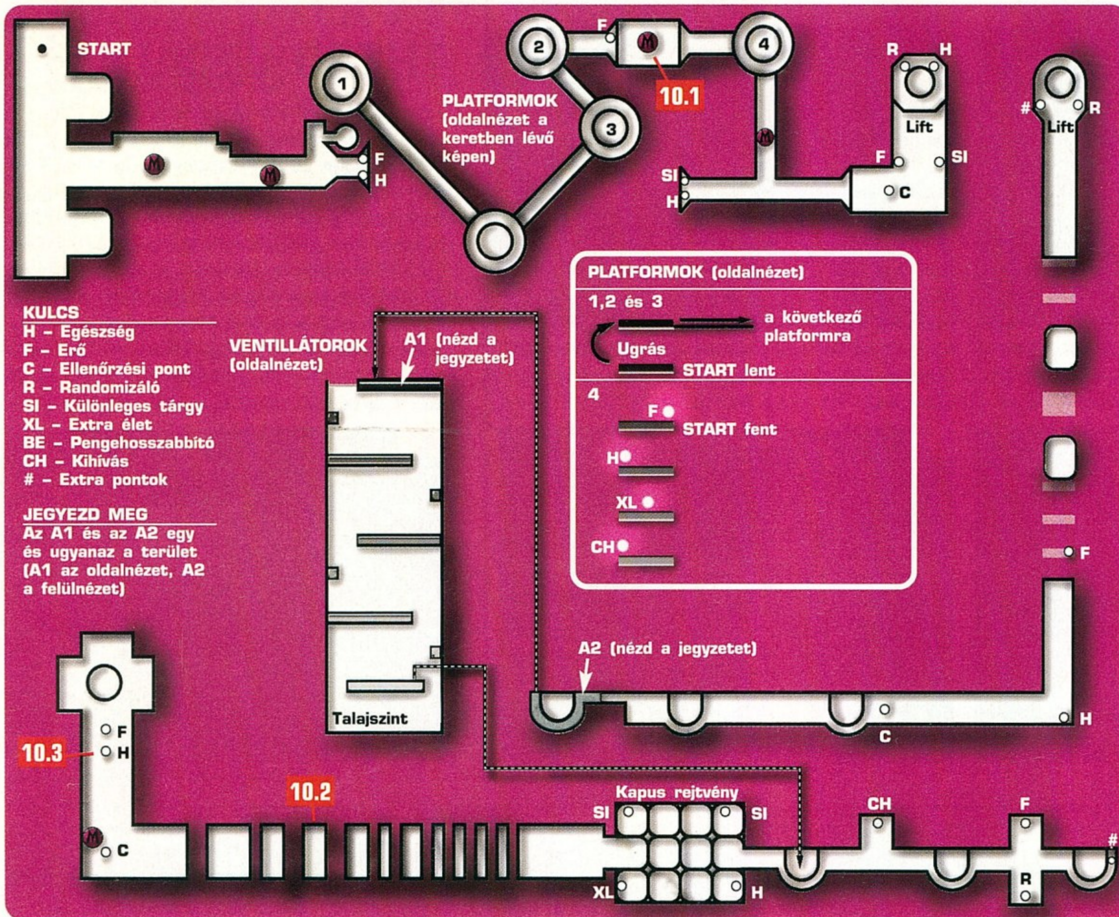


9.2



9.3


# TIZEDIK SZINT A VÉGSŐ CSATA




10.1




10.2



10.3




A végső leszámolás Maullal kötélidegzetet és hőálló ruhát követel meg. Miután átutaztad az univerzumot, végre találkozhatsz vele, ő pedig szeretné fénykardjával kivasalni a ruháidat – a gond csak az, hogy mind rajtad van. Sok szerencsét...

# A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

## SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS TANÁCSOK...

**HOGYAN VEGYÜNK SÁRFÜRDŐT A *COLIN MCRAE RALLY 2.0*-VAL ÉS HOGYAN IGÁZZUK LE EURÓPÁT AZ *EURO 2000*-REL**

• PLUSZ! MÉG TÖBB TIPP ÉS CSINÁLD-MAGAD ÖTLET...

**HOGYAN ÓVJUK MEG DAN FORTESQUE ÉLETÉT A *MEDIEVIL 2*-BEN, HOGYAN ÉPÍTKEZZÜNK A LEGAGYAFÚRTABB MÓDON A *LANDMAKERBEN*, HOGYAN OKOZZUK A LEGTÖBB KÁRT A *DESTRUCTION* DERBY RAW-BAN**

**HA TÖBB SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, FIGYELMEDBE AJÁNLJUK A RÖVIDESEN A BOLTOKBA KERÜLŐ *HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT*!**

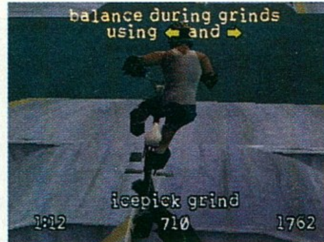


**Kiadó:** Acclaim
**Fejlesztő:** Z Axis
**Játékosok száma:** 1 vagy 2
**Megjelenés:** Szeptember

# Dave Mirra Freestyle BMX

## ÖRÖMMEL JELENTHETJÜK BE, HOGY A HUSZONÉVES MUNKAKERÜLŐ EGY NAGY AAAAARRRGH! KÖZEPETTE TÖRT BE A PLAYSTATION JÁTÉKPIACRA











**A srácok** kaszkadőröket megszégyenítően csúsznak végig a félcső szélén. Persze csak akkor, ha az titániumból van. Mirra biciklijével bejárja a zárt stadionokat, félcsöveket és a saras domboldalakat.

**A matematikusok csak bolyterápiának hívják. Ez a teória bizonyítja be azt, hogy ha megjelenik egy bizonyos műfajú játék, akkor furcsa módon miért érkezik rögtön még három ugyanolyan. Először elsodort minket a snowboard zuhatag, utána rögtön *Tony Hawk* adott esélyt a deszkásoknak. Most az Acclaim bemutatja a BMX játékok első részét. BMX-ezés? Motocross a kissrácoknak? Felejtsd el...**

Régóta folyik már a vita arról, hogy mi a divatosabb: a deszka, vagy a BMX? A legtöbb srác szerint a deszkának sokkal nagyobb jövője van, ugyanis már a hetvenes években is létezett, közel áll a szörfözéshez és mostanában a bő ruha a divat. Ez mind nagyon szép, de akkor sem szabad eltekinteni attól, amit a BMX-es srácok napjainkban művelnek. A huszonhat éves Dave Mirra, aki világbajnoki posztra pályázik, a kétkerekes légi zsonglőrködés mestere, aki a trükkjeit nézve komplett elmebajos. A *Trasher Skate & Destroy* engine-jét használva, Mirra játékában tíz profi bringás, és tizenkét teljesen eltérő környezetben, három fő részre osztott versenyen indulhatunk: salakpályán, utcain vagy erdein. C könnyen lehet, hogy még sosem hallottál Ryan Nyquist-r vagy Dave Mirrá-ról, de hall tál Tony Hawk-ról vagy Cha Muská-ról mielőtt a deszkás játékok betörtek volna a piac ra? Ezek az úriemberek olya

## „A kétkereke légi zsonglőrködés mestere..."

trükkökkel rukkolnak elő, mi ha a gravitáció nem is létezn A kaszkadőr srácoknak köszö hetően tudsz a levegőben is trü közni, és bármin végig tudsz csúszni, amin csak akarsz. Ú mint a *Trasher*-ben, itt is el ször csak a ház mögötti saj célra kialakított kis sárdomboktól kell eljutnod, egészen Woodward-ig, Dave saját pa jáig. Teljesíts egy pályát, és olyan módosítókat kapsz, ah elfelejtheted a régi variációk inkább figyelj a 360 fokra, asztaltetőkre (Table Top) és lenyűgöző Superman-re. Leh hogy a BMX lesz az új gördeszka? Ebből a szemszögbő a válaszom: igen.

**Dan May**

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### AZOK A FORGÓ FÉMKEREKEK




**Figyeld a gyönyörű animációt,** amikor háttal érsz földet, és gyorsan megfordulsz. A kamera szembe kerül a biciklissel, amint éppen hátrafelé pedáloz, és ha a nyolc gomb közül bármelyiket lenyomjuk, csak azt látjuk, hogy egyetlen mozdulattal átpörditi a biciklit, hogy a kamera megint a hátát mutassa. Ezek után persze rögtön jöhet a többi trükk. Gyönyörű látvány.




**+ POINTS**
- Gördülékeny animáció
- Rengeteg trükk
- Többjátékos funkció

**− POINTS**
- Újabb extrém sport
- Sivár salakpályák
- Szédülés

**! MIELŐTT MEGVENNÉ**

A *Dave Mirra Freestyle BMX* már első ránézésre is sokka játszhatóbbnak tűnik, mint *Trasher*. Az irányíthatósága is könnyebb, és a trükkök szebbek. A *PSM*-nél úgy érezzük, hogy a BMX nagy visszatérése nem lehet máshol, csakis a PlayStationön

# Grind Session




## HA EZ NEM CSAL KÖNNYEKET A SZEMEDRE, AKKOR NEM IS PRÓBÁLKOZOL IGAZÁN

**T*ony Hawk* elindított egy hullámot, és most valahogy mindenki ezt akarja meglovagolni. Viszont a listán *Grind Session* az első, gyanis annyira *Tony Hawk* kar lenni, hogy szinte már eg is előzi. Olyan deszkások őszereplésével, mint Pigpen, Villy Santos vagy Cara-Beth urnside, akikre valószínűleg agy pszichikai hadviselést ért *Tony Hawk*.**

A játszhatóság szempontjából is túlontúl hasonlít a *Tony Hawk*-ra. Ugyanaz a próbáljminnél-több-pontot-összegyűjte-i-és-te-vagy-a-sztár séma. Adig trükközhetsz, amíg bele em lilul a fejed. Ha tudod tánozni a nagyokat, akkor szteletpontokat is kaphatsz. a lenyomod az L1-et, akkor eltűnik egy átlátszó vonal, ami egmutatja, hogy hol tudsz xtra pontokat begyűjteni, hol dsz plusz időre szert tenni, és ol tudsz megnyitni nehezebb ályákat. Az a legnagyobb baj, ogy a *Grind Session* annyira kar a *Tony Hawk*-ra hasonlíani, hogy már nem is nyújt öbb kihívást. De később valahogy mégis minden elkezd egy kicsit megváltozni. Csak akkor kapsz észbe, amikor már ész nélkül trükközgetsz, hmmm... mintha az irányítás is ugyanaz lenne. Viszont bizonyos manőverekhez ide is nagyon pontos időzítés kell. Nyolc alapvető pálya van. Néhány ezek közül: Slam City, Bart Station és a legendás Burnside. Tanuld meg a pályákat, és akkor sikerülni fogy mind a 67 trükk. Nyerd meg a fotó bajnokságot és kapsz egy speciális bonusz pályát (ez a Dream House). De ami a legfontosabb, az a játék zenéje: Sonic Youth, Black Flag, Dr Octogon és Zen Guerrilla. Tisztességes. ■

> **„Óriási pontszámokra tehetsz szert..."**

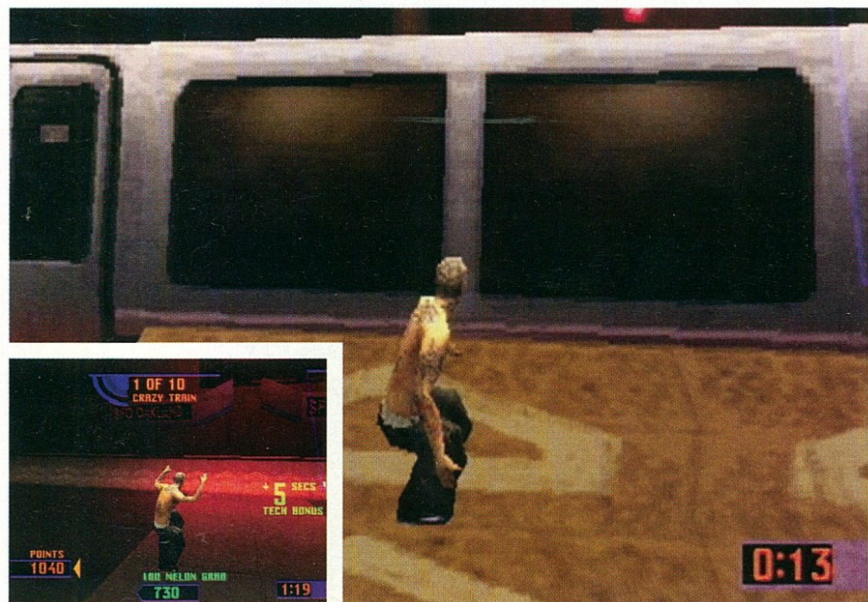
**Pete Wilton**




**Attól függetlenül,** hogy a *Grind Session*-ben nincs benne a Hawkstar, könnyen szerezhetünk magunknak maradandó sérüléseket. A haladók örömére, még a kamera is a trükkökre összpontosul.

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### AMINT IDIÓTA GYORSASÁGGAL ÁTHAJTASZ EGY VASÚTI KOCSIN




**A hosszú múltra visszatekintő** hagyományt követve, nagy mázli hogy a játékok engednek hülyébbnél hülyébb dolgokat megcsinálni. (Vakáció Zombie City-ben, menj a falnak egy TVR Cerberá-val 120 km/h-val) A *Grind Session* megengedi, hogy felugorj egy metróra a Bart Station-nél. Trükközz, ugorj, és még az alsógatyádnak is búcsút inthetsz.

## PSM VÉLEMÉNY

**+ PONTOK**
- Rengeteg trükk
- Jól kivitelezett pályák
- Segítség a kezdőknek

**− PONTOK**
- Nagyon hasonlít a *Tony Hawk*-ra
- A grafika nem túl meggyőző
- A két játékos mód elég lapos lett

**! MIELŐTT MEGVENNÉD**

A Grind Session ötvözi a *Trasher*-t és a *Street Skater*-t, még akkor is, ha ilyen közel áll a *Tony Hawk*-hoz. Nagyon minimális az, ami új, vagy eredeti. De a pályák izgalmasak, és a grafika is

# AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...

A PC MELLŐL HIÁNYZOTT.

A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...




Ami eddig a *PC Format* mellől hiányzott: DVD-melléklet*




2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!

## Multimédia PC-k



Komplett multimédia rendszerek – három hazai PC-t teszteltünk.

## Hangkártyajárás




Leosztunk neked tizenötöt a legújabb hangkártyák közül, és elmondjuk, melyik az adu ász, a tök király, no meg a szív alsó.

## Álmodj szépeket!




A Macromedia Dreamweaver UltraDevvel állítólag még könnyebb profi weboldalt készíteni. Hadd lássuk!

Kapható az újságárusoknál!

*Megrendelhető 1990 Ft-os áron a kiadótól tel.: (1) 467 6720

iadó: Activision
ejlesztő: Paradox Development
átékosok száma: Egy vagy kettő
legjelenés: Augusztus



# X-Men Mutant Academy

## A KÉPREGÉNY, A RAJZFILMSOROZAT, A MOST MEGJELENT MOZIFILM, ÉS A JÁTÉK – EZ MIND CSAK AZ ÖVÉK. A MUTÁNSOK MEGÉRKEZTEK...

**Azok kedvéért, akik még nem tudnák, az X-Men már régóta a Marvel Comics legelvenültebb szereplőgárdája. A mus génekkel született lényeket, k így különböző emberfeletti ességekre tettek szert (repü- mágia, telekinézis). Charles vier professzor edzi őket, hogy emberiség segítségére legyek különleges erejükkel.**

Visszatérve a való világba, elég szú idő telt el azóta, hogy lverine és csapata megtisztelték nlétükkel a PlayStationt. Harcol- már a *Street Fighter* brigád n (*X-Men VS Street Fighter* ). Mostanában még mindig a ekedős játékok földjét tapossák, már kikerültek a CapCom lapos gából a harmadik dimenzióba.

Rögtön szembetűnik, hogy a jáot a Paradox fejlesztette: a *tant Academy* hála Istennek nem kipofozott *Street Fighter* klón. Paradox gárda maga mögött tuda *PSM* kedvenc *Wu Tang: Taste Pain* sikerét már nem kezdő a ekedős játékok műfajában. Tíz tánssal játszhatsz, akik a képreyhez hűen mind saját képességkel, ruhákkal, és különleges zgásokkal rendelkeznek.

Az egyes karakterek mozdulatai megismerése sok időbe kerül, és ak az esélye, hogy a gombok zevissza való püfölésével jussál ább a játékon, már az első csaál is nulla. Ettől a *Mutant ademy* iszonyú nehéz lett, de remélhetőleg a kész verzióban ezt kiegyensúlyozzák a nehézségi szintek bevezetésével.

A Gyakorlás mód nem hasonlít a többi verekedős játékához: ahelyett, hogy kapnál egy mozdulatlan ellenfelet, akit kedvedre püfölhetsz,

> „Arra képezték ki őket, hogy az emberiség segítségére legyenek különleges erejükkel."

Xavier professzor minden egyes karakter mozdulatait lépésről-lépésre mutatja be. Ha itt rendesen odafigyelsz, már lehetséges épkézláb módon játszani.

Szerepel még a programban Párharc, Túlélő, Akadémia, és egy Cerebro (egyfajta arcképcsarnok) mód is. Az új fejlesztőgárda szerencsésen friss vért pumpált a játékba azzal, hogy fárasztó 2D-s módszer helyett inkább 3D-ben dolgoztak. Ha az Activision valahogy kezelni tudja azt a bosszantó tényt, hogy ha túl akarsz jutni az első ellenfeleden, be kell vágnod az egész kézikönyvet, a *Mutant Academy* nyerő játék lesz. ■

**Catherine Channon**









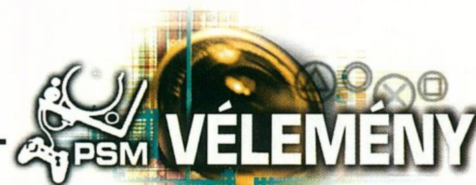

A ***Mutant Academy*** különleges kombói méltók a képregény által felállított színvonalhoz, és hihetetlenül sok van belőlük

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### X PROFESSZOR GYAKORLÓTERME




**X professzor** elmagyarázza az összes mutáns képesség használatát, az egyszerű ütésektől és mozgásoktól kezdve a legbonyolultabb kombókig és extra támadásokig.




**+ POINTS**

- Végre 3D-ben az X-Men
- Nagyszerű gyakorló mód
- „Nem hivatalos" filmlicenc

**– POINTS**

- Nincsenek nehézségi szintek
- 25-elemű kombók
- Nagyon nehéz

**! MIELŐTT MEGVENNÉD**

A verekedős játékok fanatikus rajongóinak igazi kihívás lesz a kőkemény nehézségi szinten való küzdelem elsajátítása; azonban arra is kéne kínálni egy lehetőséget, hogy ezt vissza lehessen venni, ha a játék új rajongókat is el akar csábítani. A Gyakorló mód sokat segít, de a több nehézségi szint bevezetése lenne az igazi megoldás.

**Kiadó:** SCi
**Fejlesztő:** Kung Fu
**Játékosok száma:** 1 vagy 2
**Megjelenés:** Augusztus

# Mille Miglia

## AZ SCI ELHOZTA AZ EDDIG KÉSZÜLT LEGSZEBB AUTÓVERSENYT PLAYSTATIONRE. RENDES TŐLÜK, NEM?



**Tíz Olasz** pályán száguldozhatunk a verseny aranykorának három részre osztott korszakainak bármelyikén.

**1927-től - amíg be nem tiltották -, 1957-ig, a sofőrök és egyben a legtöbb néző elhalálozásának volt az okozója a *Mille Miglia* (ezer mérföld). Sok ideig ez volt az autóversenyzők egyik legnagyobb kihívása, beleértve a sok lelkes amatőrt is. A Kung Fu fejlesztői elhozták PlayStationre ezt az itáliai verseny-karnevált, méghozzá az egykori győztes és az autósvilág hajdani legendájának, Stirling Moss-nak a hozzájárulásával.**

A verseny, ami Bresciától Rómáig, majd onnan vissza ismét Bresciáig tart, még napjainkban is meg szokták rendezni. De már többről van itt szó, minthogy az elmúlt idők győzelmeit hozzák ismét a felszínre, ez az antik csodaautóknak a versenye. Tehát a Kung Fu összeállt Moss-szal, hogy egy olyan játékot csináljanak, ami kombinálja azt az érzést, amikor Tuscany-n nyomulunk iszonyatos robajjal, beleszőve a veterán autók irányításának a nehézségével. És ahhoz képest, hogy a játék visszatérés a múltba, elég modern. Aprólékos háttér, gyönyörűen megrajzolt autók, és a manuális sebességváltás miatt egy olyan történelmi érzés kerít a hatalmába, ami idáig még biztos, hogy nem. A Kung Fu egy olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait. Sőt, még a demo verzió is nagyon gyors volt, szóval biztosak vagyunk benne, hogy az autók túlérzékeny irányíthatóságára is oda fognak figyelni, majd a fejlesztés egy későbbi stá diumában. Huszonnégy autó köz választhatsz, három részre tagol időszakok közül: 1927-30, 1931 45 és 1946-57-ig. És még azon kívül, hogy minden autóval verse nyezhetsz a Fiattól Ferrariig, tit járgányokat is megszerezhetsz, é

> „A Kung Fu olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait"

bármilyen szabadon választott autóval is indulhatsz a kétszemé opcióban. Az nem lett volna túl praktikus ötlet, ha az 1,000 mé földes eredeti pályán kéne szágu doznunk, úgyhogy a Kung Fu úg döntött, hogy hurok alakú pályá fognak tervezni. De még mielőtt bármifajta jóslásba kezdenénk, r hagyjuk, hogy elvesszen ez a veterán érzés, ami átjárja ezt az igazán játszható játékot. ■

**Lee I**

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### STIRLING 300 SLR-ES MERCEDES-E




**Moss 1955-ben** megnyerte a *Mille Migliá*-t a Mercedes-ével. Az autó, ami még napjainkban is elindul a versenyen, a 722-es számot kapta, és reggel 7:22 perckor indult el a startvonaltól. A *Mille Miglia*-ban újraélheted azt, mint amit Stirling is átélt.




### ⊕ PONTOK

- Nagyszerű ötlet
- Visszatérés a múlthoz
- Gyönyörű hátterek

### ⊖ PONTOK

- Túlérzékeny irányítás
- A verseny elveszti a hangulatát
- Kicsit összetettebbnek kéne lennie

### ! MIELŐTT MEGVENNÉ

Lehet hogy a leggyorsabb játék idáig a PS1-re, de néha mégis túlzsúfolt, de a *Mille Miglia* ig csak egy érdekes darab lesz, ahelyett hogy azonnal a csúcsra törhetne.

**dó:** Ubi Soft
**esztő:** In-house
**ékosok száma:** Egy
**gjelenés:** Szeptember

nézz/**ugorj**/lebegj/**landolj**/fickándozz

# Rayman 2: The Great Escape

## LÁBATLAN, KÓKADTFÜLŰ GALL CSODA VISSZALIBEG EGY CSILLAGKÖZI MENTŐAKCIÓ EREJÉIG

**Van valami vonzó a *Rayman 2* interga- laktikus gályájában. Na ne gondolj vala- *Star Trek*-szerű, fura sci-fi ogra, ez szó szerint egy i nagy űrkalózhajó árboc- árral és minden mással, i kell. A kapitány Razor- rd (Borotvaszakáll), aki yveres gonosztevőkből álló énységével elrabolta Ray- n cimboráit, és lenyúlta a ) LUM-ot is, amelyek való- an Rayman otthonának vét jelentik.**

Lábatlan cimboránk tehát koc- atos mentőakcióra indul, ezúttal kalózhajó nyirkos gyomrába. ójában helyenként nem is annyira kos a környezet. A 20, gyönyö- textúrázott 3D világ némelyike zen békés; láthatunk itt zöldellő síkokat, gyöngyöző vízeséseket és tödő pillangókat is. Ahhh...

Raymant eposzi útja során bará- s támogatják, akik bonuszok se- égével erőt adnak főhősünknek és nleges képességeiket is a ren- ezésére bocsátják. Itt van Ly, a dér, Rayman nagy szerelme; box, a nagy kék varangy, aki l a képességgel van megáldva, összе tudja hívni az esőfelhő- és Carmen, a bálna, aki a víz ti szinteken segít be. A jó öreg cska légbuborékokat fúj, így man a vízben is tud lélegezni, ha hamarabb elkapja a buboré- at, mint a piranhák.

Természetesen Rayman propeller- füleinek is hasznát veszi, amelynek segítségével nagy magasságokból is szépen le tud ereszkedni. De nem csak ez a szállítási lehetőség áll a posztmodern kockásfülű nyúl ren- delkezésére: Rodeo rakétái is van- nak, amelyekre felpattanva messzi helyekre is eljut, és üzemanyaggal teli hordókat talál, amelyeket begyújtva odébb löki magát. Itt van még Sam, a kígyó is, aki Raymant a hátán viszi át a mocsárban.

**„Sötétebb, mint az első játék, néhány ügyes újítással"**

Mindez akkor a gyerekek szá- mára készült? Nos, végül is, az alapötlet szerint igen, de ez a rész sötétebb hangulatú, mint az eredeti, több benne a variációs lehetőség és bőven találhatunk szép újításokat. Gondoljunk csak a célbefogó rendszerre, amelynek segítségével Rayman ágyútűz alá veheti az ellen- séget, s tűzgolyókat küldhet rájuk, ahogy oldalról oldalra pattog. Mindez magával ragadó, s több, mint ami a kölyköket boldoggá teszi. A következő számban bővebben is olvashattok az űrkalóz trükkökről. ■

**Dan Mayers**








**Mini** küldetések gondoskod- nak arról, hogy ne laposodjon el a cselekmény



**Hála Ly-nek**, a jó tündérnek, Rayman különleges erők birtokába jut: tűzgolyókat lőhet ki, és Pókember módjára mászhat át az akadályokon

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### A REPÜLŐ SZILVÁK




**Rayman felmászik** az óriás szilvák fedélzetére, amelyek kicsit úgy működnek, mint az űrbolhák. Ha lövünk egyet a legközelebbi fal felé, a robbanás ereje az ellenkező irányba hajt minket. Így olyan helyekre is eljuthatunk, ahova egyébként lehetetlen lenne felmászni. A szilvák tűzállóságának pedig a lávafolyamoknál veheted hasznát.




### + PONTOK

Jól megtervezett szintek
Változatos és élménydús
A mozgási lehetőségek viccesek

### – PONTOK

Talán kicsit könnyebb a kelleténél
A kamera lehetne jobb is
Razorbeard nem is olyan ijesztő

### ! MIELŐTT MEGVENNÉD

Megvan a kísértés, hogy a *Rayman 2*-t a kedves kis gyermekplatformok kategóriá- jába soroljuk, de valójában nem rossz program; miután jól eljátszogattunk vele, beláttuk, hogy tartalmasabb, mint vártuk. Újszerű és érdekes, el lehet röhögcsélni rajta.

**Kiadó:** Midway
**Fejlesztő:** Midway US
**Játékosok száma:** Egy
**Megjelenés:** Szeptember

# Mortal Kombat: Special Force

## A *MORTAL KOMBAT* ÜTÉSEKTŐL KÁBÁN TÁNTOROG, DE TALPRAÁLL. VAJON NEM TÚLZOTTAN VÉDTELEN ÍGY



**Hat évvel ezelőtt a *Mortal Kombat* bombasláger volt, a több millió példányban eladott második rész pedig a szkeptikusok összes kételyét eloszlatta. Azóta a véres verekedőjáték karrierje úgy haladt, mint számos más, egykor híres harcosé (itt van például, Steve Robinson); így a program most megpróbálja visszaszerezni régi hírnevét és méltó helyét a rivaldafényben.**

A rosszul elsült 3D-re váltás az *MK4*-gyel nem tudta elhódítani a *Tekken* bagázs rajongóit, míg az arcade/kaland irányzatban próbálkozó *Legend Of Sub-Zero* már rég Feledésfalvára költözött. A Midway most a *Fighting Force* területére merészkedik, s Jaxot – a fémkezű fazont – egy 3D szaladgálós csatatérbe helyezi.

A titániumkezű hősön kívül nem sok hasonlóság van a *Special Forces* és a *Mortal Kombat* univerzum többi lakója között. A vér, amely fontos tényező volt a sorozat sikerében, most enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képest. Ezúttal már a különböző kulcsok és biztonsági kártyák megkeresése is a feladatok között szerepel.

Bár Jax a legtöbb helyen ütésekkel és rúgásokkal is meg tudja magát védeni, és ujjnyomorító kombinációkat is végrehajthatunk, a *Special Forces*-ban a hangsúly fegyverek felé tolódik, amelyek zött találhatunk rakétákat és g nátvetőket, robbanószereket és fegyvereket.

Mindezt egy felülnézeti ál-3 világban élhetjük át, ahol Jax a műfaj legjellemzőbb helyszínein botladozik végig – garázsokon,

**„A vér enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képes**

dákon, szennyvíz-csatornákon é kanyonokon – miközben leveri, szétrúgja, agyonlövi a gonoszab gonoszabb ellenségeket. Minden gött, mindegyik kétszintes részl végén egy főnök-fazon áll lesbe játék befejezésekor pedig vissza rünk az *MK Outland*-i helyszín A Midway azonban megpróbál zott azzal is, hogy valami újat zon a műfajba, ezért van néhá elsőszemélyű szint is, ahol Jax sikátorban, vagy egy csatornar szerben baktat. Az orvlövész n szintén a játék fegyverarzenálj helyezi előtérbe, hiszen az érke ellenfeleket már egész távolról fejbebúrhatjuk a megfelelő har eszközök bevetésével.

A Midway valóban eleget te kóborlós/lövöldözős műfaj alapv elvárásainak. A *Special Forces*- talán hiányzik az Eidos-os *Figh Force* pazar látványvilága, de a nincs okunk panaszkodni. A tám dáskombinációk hatásosak, és r vények teszik változatosabbá a









**A régi** jó verekedések és gerinctörések helyett a *Special Forces*-ban lövöldözve teheted el láb alól az ellenfeleket



**Verd le** a főnököt a szint végén. Ismerős a felállás?




**Még mindig** a vérontás a lényeg, de kisebb hangsúlyt fektettek a közvetlen küzdelemre, mint eddig







ározásból és lövöldözésből álló kmenetet. Ezekből a pilla-okból azonban nincs túl sok, és a *cial Forces* jelenleg igencsak a ngálásra és a tárgyak keresésére . A végeredmény az, hogy igazi kedések csak szórványosan for-ak elő, míg a fegyverek haszná- és a muníció menynyisége már- komikussá teszi a csatározáso- hiszen az ellenfelek nagy való-űséggel így is, úgy is elhullanak juk bocsátott golyózáporban. A Midway azt hangoztatja, hogy a *Special Forces* befut, hasonló játékok is születhetnek majd, természetesen a *Mortal Kombat* család egy-egy tagjának főszereplésével. A dolgok jelenlegi állása szerint azonban sajnos előfordulhat, hogy Jax árván marad, s a megmaradt *Mortal Kombat* rajongók sem fogják lélegzetvisszafojtva várni a folytatást. Szomorú lenne, ha a klasszikus sorozat így érne véget, így ha a *Special Forces* meg is bukik, talán jön majd a *Mortal Kombat Tennis* és pár puzzle-játék is. Húsvétra meglátjuk. ■

**Steve Merrett**

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### ORVVADÁSZAT AZ ELLENSÉGRE




**Jax félig ember,** félig pedig bionikus gépezet, aki mindenféle hasznos fegyver birtokosa. A legjobb a gránátvető és az orvvadász-puska. Ezeket egy heves csatában is bevethetjük, de segítségükkel akár távolabbról is likvidálhatjuk az ellenséges csapatokat, ha nem akarunk intim kapcsolatba kerülni velük.




**+ PONTOK**

Különleges mozgáskombinációk
A rejtvények ügyes beépítése
Kiterjedt szintek

**– PONTOK**

Sötét helyszínek
Túl sok a szaladgálás
Kiszámítható játékmenet

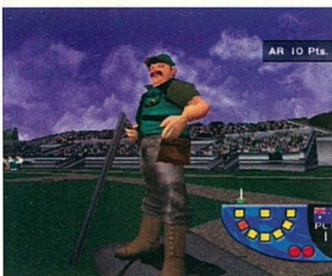
**! MIELŐTT MEGVENNÉD**

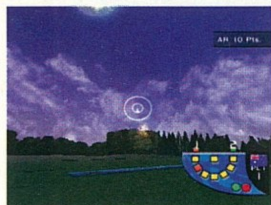
A kóborlós/lövöldözős műfaj alapvetően gázos, de a *Special Forces* függősége a tárgykereséstől és a fegyverzettől még tovább korlátozza a lehetőségeket. A híres harci mozdulatok helyettesítése puskákkal és rakétákkal bizonytalan érzetet ad

**Kiadó:** Eidos
**Fejlesztő:** Attention To Detail
**Játékosok száma:** 1-től 8-ig
**Megjelenés:** szeptember

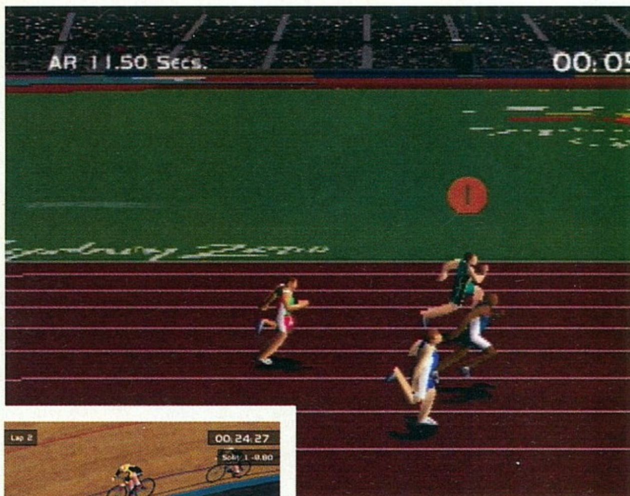
# Sydney 2000

## SYDNEY-É A HELYSZÍN, AZ OLIMPIA, AZ ESEMÉNY, ÉS AZ EIDOS-É A JÁTÉK. CSAVAROGJ AZ OPERÁNÁL...




**A céllövészet** a legújabb események közé tartozik. Összpontosíts, hogy eltaláld az agyaggalambokat.







**A gombok** szakszerű nyomkodása a kulcs a sikerhez. Tanuld meg az összes kombinációt.

**Koala maci jelmezbe bújt emberek fognak föl-le masírozni az idén nyáron megrendezett sydney-i olimpia nyitó ceremóniáján. Semmi kétség afelől, hogy az angol nyár lassan eltelik, mi meg még mindig a hűs szobában fogunk nyomulni az Eidos új szimulációs progiján. Király!**

A Konami *Track And Field*-jétől eltérően, a Sydney 2000-ben sokkal jobban összekomponált gombfigurációk vannak, aminek nagy hasznát vehetjük, mondjuk a száz méteres gátfutáson, vagy az úszóversenyen. Az ATD fejlesztői gárdája széleskörűen tükrözi az olimpia eseményeit. Például: magasugrással, kalapácsvetéssel, biciklizéssel és még 12 féle sportággal. Az atléták is valósághűbbek, nem is beszélve a perzselő Ausztrál napsütésről. A női versenyzők még mindig egy kicsit esetlenek, na mindegy... A legizzasztóbb esemény a súlyemelés, az ujjaid itt biztosan be fognak görcsölni. Ráadásul a súlyemelők mind akkorák, mint King Kong. A céllövészet is nagyon izgalmas, és pom san kidolgozott. Ami n különbözteti ezt a játé a *Track And Field*-től, a gyakorlás és az előz tréning lehetősége. Mir többet edzel, annál izm sabb lesz az atlétád, é persze annál jobb ered nyeket fog produkálni. versenyek a kluboktól i dulnak, egészen az olir áig. Ha eléred a megfe felkészülési szintet, na az esély hogy egy siker

**„Minnél többet edzel, annál izmosabb leszel"**

olimpikon váljon belőle Csak nem támadt kedv benevezni az olimpiára Ok, majd ha elállt az e ■

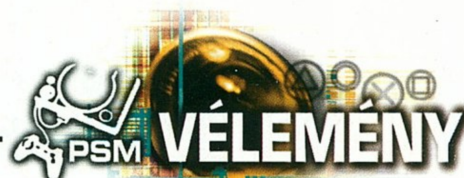
**Dan Ma**

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### A KIDAGADÓ VÉREREKRE




**Csodálatos élmény,** amint látod a súlyemelődet megrökönyödni a nagy súly alatt. Szakadatlanul nyomd a gombokat és nézd, amint atlétád feje szépen elvörösödik.




**+ PONTOK**

- Gyakorlási lehetőség
- Jól kihasznált gombkombinációk
- Növekvő izomzat

**− PONTOK**

- Nagyon lassan tölt
- Az atléták olyanok, mint a téglák
- *Track And Field*, ki kéri?

**! MIELŐTT MEGVENN**

A versenyek nagyon hasonlítanak arra, mint ami *Track And Field*-ben láthattunk. Ami még nem is olyan nagy baj, mert a ját még így is élvezhető. Sőt, gyakorlási lehetőség és a tréning a kezdőknek egy ige hasznos beépített elem.

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MAJD
MEGLÁTOD!

Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a úlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fékez lakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.

Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.

△○✕□
www.playstation-europe.com/f1-99
FORMULA ONE 99
PlayStation
PlayStation
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!











SZÖVEG: Kósa Szabó Krisztina/Sinka Zoltán Gábor

# MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

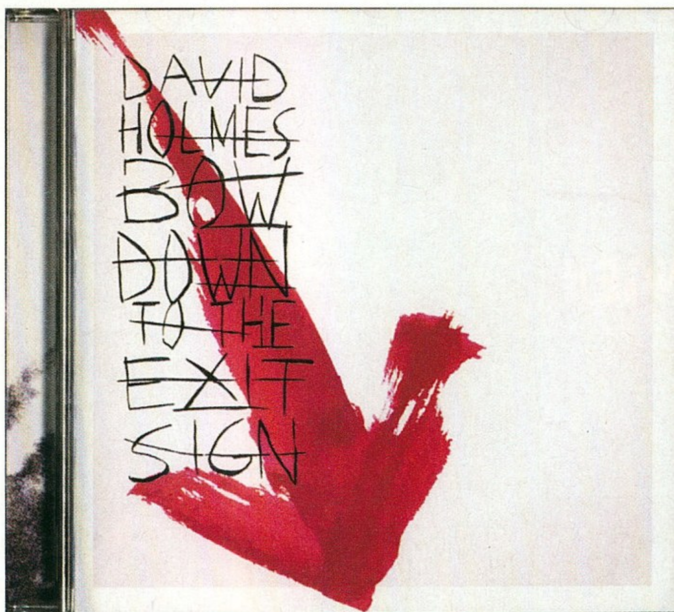
## A HÓNAP CD-I

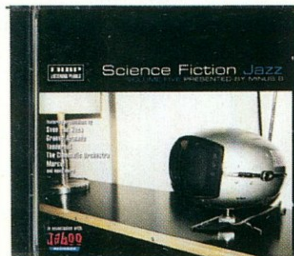
>>Már megjelent!>>

### DAVID HOLMES
### DOWN TO THE EXIT SIGN
**(Universal)**

Ő az az ember, aki mindig pozitív meglepetéssel tud szolgálni. Teljesen mindegy, hogy mint zenészt, vagy mint DJ-t vesszük számításba. Mr. Eklektika, alias David Holmes kellemesen elvarázsolta tavaly ősszel a budapesti közönséget is, mellesleg a hagyományos dance DJ sablont két lábbal tiporva, azt játszott, amihez kedve volt. Stílusok, ritmusra keverés, semmi nem számított. A fanyalgó mindenttudók pedig a sok ezer megvadult partiarccal együtt nyomultak egész este. Valahol ilyen az új album, a *Down To The Exit Sign* is. Punkrocktánczene, falrengető ritmusokkal és sokkoló lassú darabokkal. A Primal Scream énekese és Tricky énekesnője, Martina is felbukkan egy-egy dalban, de itt csak egy valaki számít. Maga David Holmes. Ez pedig most sem kevés. *KSZK+SZG*

**Értékelés: Az albumból áradó energia szétzúzza a berendezést 8/10**




>>Már megjelent>>

### SCIENCE FICTION JAZZ / Volume Five
**Válogatás (Mole/UCMG)**

A svájci Mole Listening Pearls egyik legnagyobb sikerű válogatássorozata az ötödik részhez érkezett. Ez már önmagában is elismerésre okot adó tény, de az igazi érték az az, hogy a *Science Fiction Jazz* lemezekre jellemző magas minőségi színvonal nem csökkent, söt. Az ötödik rész húzónevei a Groove Armada mellett, a két magyar ifjú titán Marcel és Yonderboi. Persze ez, ha gúnyosak akarunk lenni, már nem is akkora szenzáció, hiszen ez a két művész már rengeteg rangos nemzetközi válogatáson szerepelt. De mégis büszke lehet a magyar szív, hiszen van valamink, amivel Európa szerte csalogatják a vevőket. Hajrá magyarok! KSZK+SZG

**Értékelés: Inkább fantasztikus, mint tudományos 8/10**

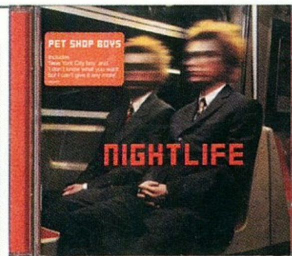



>>Már megjelent>>

### ST GERMAIN
**Tourist (EMI)**

St Germain azaz Ludovic Navarre, a francia house úttörője. Új lemeze a jazz-élet legendás kiadójának a Blue Note-nak gondozásában jelent meg. Mindez nem is akkora meglepetés, mint elsőre gondoltuk. Sem az előzményeket tekintve, mindkét fél korábbi tevékenysége alapján, sem magát a *Tourist* c. albumot hallgatva. Az egész inkább jazz, mint house vagy modern dance, de kit érdekel? Mi a magunk részéről bátran kijelenthetjük, hogy ez az egyik legfinomabb, legmuzikálisabb nagylemez ami az idén a CD játszónk közelébe került. Szeretnénk valami rosszat is írni, de nem jut eszünkbe semmi. Hallgatjuk a zenét. :))) KSZK+SZG

**Értékelés: Eiffel torony, Louvre, St Germain 9/10**

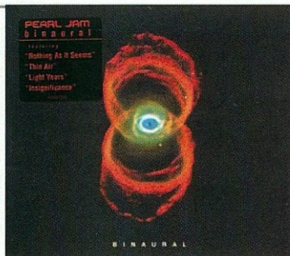



>>Már megjelent>>

### PET SHOP BOYS
**Nightlife (EMI)**

Nem lehet manapság úgy írni a Pet Shop Boys-ról, hogy a július eleji budapesti fellépésüket ne említsük meg. Mindenki ismeri, ha nem is szereti ezt a két brit urat. A cikk szerzői pedig a titkos PSB rajongók közé számítanak. Csak azt az estét tudnánk feledni! Akik egy kis nosztalgikus diszkófiesztára készültek, azok velünk együtt, enyhe csalódással vették tudomásul az idők szavát. A régi dalok is új hangszerelésben csendültek fel. Ami nem baj, söt! Így tökéletesen visszaadták az új album hangulatát, de mi, és még egy pár ezren, egy kicsit csalódottak maradtunk. Mindez a *Nightlife* esetében is így igaz. Olyan mintha, vagy tényleg az? KSZK+SZG

**Értékelés: A régi PSB érzés, új köntösben 6/10**




>>Már megjelent>>

### PEARL JAM
**Binatural (Sony Music)**

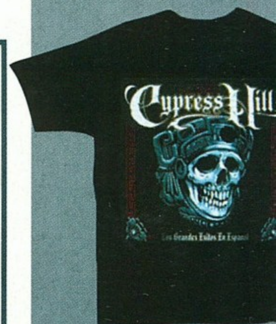
Soha nem tudtam mit kezdeni ezzel a bandával. A slágereken és az alapinformációkon túl, sok minden nem jutott el hozzám. Bár Eddie Wedder hangjában van valami, nem hozott lázba a Pearl Jam ügy. A végül is elmaradt budapesti koncert körüli kálvária idején már kezdett enni a kíváncsiság, hogy ma merre is jár zeneileg a csapat. Pont ezért is jött kapóra a *Binatural*. Egy péntek este, éppen naplementekor, bűnös utakra indultam. Egyedül, autóval, bele a nagyváros sűrűjébe. Mindenki egyszerre headbangelt, amerre csak jártam, a város narancssárga fényben úszott, én meg csontoltam a hangfalakat. Ne tudd meg... SZG

**Értékelés: A *Driver*-hez mindenképpen ajánlott 7/10**

JÁTÉK

CYPRESS HILL T-SHIRT

A nyári kalandok és kalamajkák telje határad? A következő megmozdulás normális ruhadarab, nem? Egy kopo Cypress Hill póló kellően kifejezné a Nos, mint eddig is bármikor, örülünk tünk. Az alábbi kérdésre kell csak he és ha szerencse melléd szegődik, a r három T-shirt egyike rajtad feszülhe




**Mi a Cypress Hill aktuális nagylemezének a címe?**

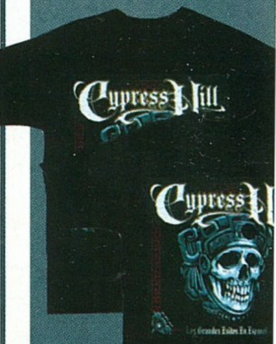
1. Insane In The Br
2. Skull & Bones
3. Taste The Pain

**A válaszokat, a neveddel címeddel augusztus 20-ig az alábbi helyek valamely**
- **Levél: Budapest, Pf. 141.**
- **SMS: 06 20 / 991-9979**
- **E-mail: info@tofproduct**

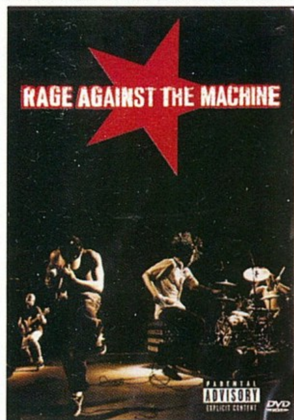
**A júliusi játék nyertesei.**

- **Kun Sándor, Taksony**
- **Salzman Orsi, Nyíregyh**
- **Gutási Gábor, Szeged-Dorozsma**
- **Sárdi Bence, Üröm**
- **Szalai László, Rácalmás**

**A helyes válasz a 2. volt. A a következő: Nekem a Bal Riviéra... Gratulálunk!**



# A HÓNAP DVD-I




>>Már megjelent>>

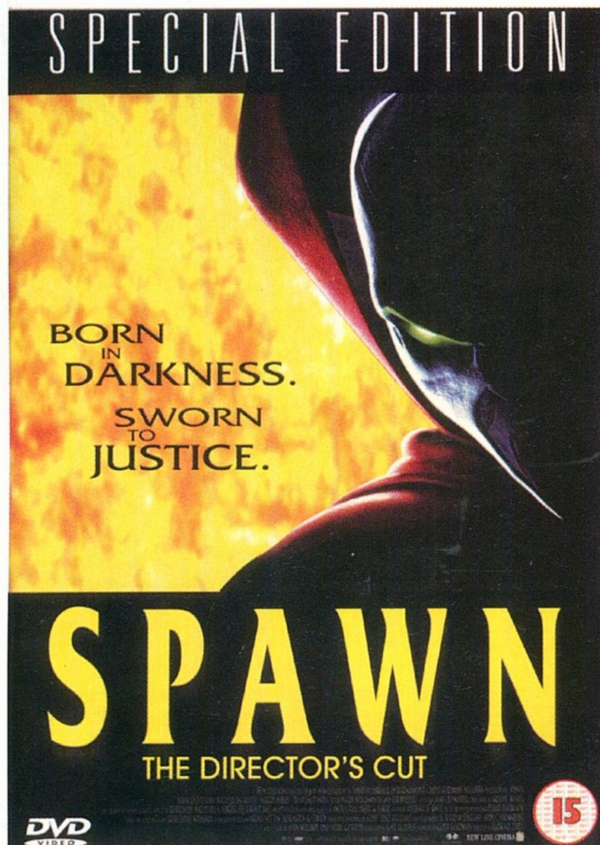
## RAGE AGAINST THE MACHINE

**(Choice Disc/Gong Express)**

Valahogy így kell kinéznie egy magára valamit is adó zenekar lemezének. Korrekt hang, szövegek, koncertfelvételek, klipgyűjtemény és bonusz audio track. Ha a zenekart is bírod, nem élhetsz tovább nélküle. A koncert magáért beszél, a csapattal most ismerkedők komoly bevezetést kapnak a Rage világába. Zack és kis barátai alapos összeállítást mondhatnak a magukénak, szinte minden fontosabb dal szerepel tőlük a DVD-n. A Rage Against The Machine csaknem egy évtizedes pályafutása 78 percbe sűrítve. Nem unatkoztak a srácok. SZG

**Extrák:** Pl. az előbb felsoroltak és még a szokásos DVD lehetőségek

**Értékelés:** Tanulságos 8/10




>>Már megjelent>>

## SPAWN

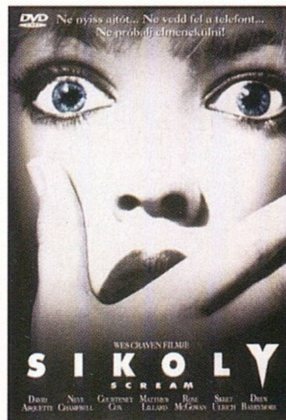
**(Gong Express)**

A jó öreg Ivadék. Az biztos, hogy a magyar név kellően röhejes, de ez a verzió szerencsére megkímél minket a félreforditások bonyodalmaitól. Ez alkalommal Todd McFarlane klasszikus képregényhősének kalandjait állandó különleges effektekkel lealázva, teljes rendezői változatban találják nekünk. A *Spawn* könnyed nyári estéken is dermesztő hangulatot tud produkálni. Az apró részletekig tökéletesen kidolgozott környezetet csak a sokadik megnézés után lehet teljesen felderíteni. Hálás darab, csak ne vedd túl komolyan. KSZK+SZG

**Extrák:** Hogyan készült, Todd McFarlane interjú és kommentár, Chystal Method&Filter klip

**Értékelés:** A maga nemében páratlan élmény 9/10

**Az augustusi DVD ajánlat kis híján szétrobban az energiától. Talán a hőség az oka. Őrület, düh, reszketés és rémület. A sokkoló képet az egyik legzseniálisabb szőrös, piros srác hozza rendbe. Elmo, a hónap hőse, a szomszédos Szezám utcából!**




>>Már megjelent>>

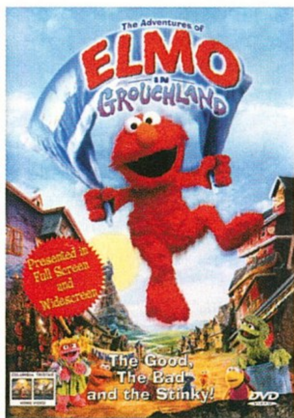
## SIKOLY

**(MIRAMAX/Gong Express)**

A sztori átlagos, amerikai kisváros vs. brutális sorozatgyilkos, aki kedvenc horror filmjeiből merít ihletet. Ráadásul a főszereplő lány anyja és barátnője is a forgatókönyvíró áldozata lesz. Elég strapás tehát az alaphelyzet. Mi a magunk részéről nem igazán vagyunk jártasak a horror-kultúrában, és nem is vagyunk a műfaj elkötelezett hívei. Ha azok lennénk, biztosan jól szórakoznánk, mert az állandó para, sikoltozás és idegtépés garantált. Az amerikai fiatalok hétköznapjai már csak ilyenek. KSZK+SZG

**Extrák:** Magyar szinkron, a többi a szokásos

**Értékelés:** Idegtépés felsőfokon 6/10




>>Már megjelent>>

## ELMO KALANDJAI MOGORVSZÁGBAN

**(InterCom)**

Ha a Szezám utca lakosainak kalandjai még kimaradtak az életedből, az már önmagában is mulasztásnak számít. A legjobb lehetőség az azonnali felzárkózásra az *Elmo kalandjai Mogorvszágban*. A történet a lehető legegyszerűbb, bármelyikünkkel megeshet. Példás mese mindenkinek a kitartásról, a barátságról, és az önzésről. A film és a DVD kivitelezése is nagyon főnök. Szándékosan nem is bonyolódunk a történet részleteibe, ezt látni kell! Elmo azonnal a legjobb haverodd válik, az élet minden zűrös kérdésében bátran megbízhatsz a véleményében! KSZK+SZG

**Extrák:** Animált menü, Elmo kedves köszöntője, hogyan készült

**Értékelés:** Alapmű minden korban. Ne is keress kifogásokat 10/10




>>Már megjelent>>

## SZÁLL A KAKUKK FÉSZKÉRE

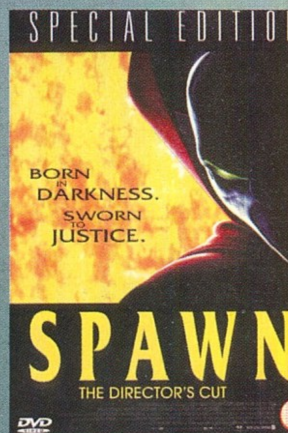
**(InterCom)**

Milos Forman és Jack Nicholson klasszikus 1975-ben 5 Oscart nyert filmje DVD-n. A szó is elakad. A mondanivaló ma sem vesztett semmit az aktualitásából. A történet hatalmas tanulságos allegória az életről. Egy piti bűnöző, Jack Nicholson, a börtön helyett inkább az elmegyógyintézetben húzná meg magát. Azt nem is sejti, hogy mennyire rosszul számított ezzel az akcióval. A dilih____ban a filmtörténelem egyik legfélelmetesebb negatív hőse, Ratched nővér lesz az ellenfele. Parádés alakítások, lebilincselő mozi. KSZK+SZG

**Extrák:** Magyar feliratok és a többi szokásos lehetőség

**Értékelés:** Ha egyszer láttad, soha nem felejted el 9/10

### SPAWN




A kellemes kis ismerősünk és kedvenc köpenye hozzád is elláthatat, ha nem vagy elég figyelmes és jól válaszolsz az alábbi kérdésre. Ha pedig a sorsoláson is a te neved kerül elő, akkor már semmi nem tud megmenteni attól, hogy a *Spawn* örökre befészkelje magát hozzád! Vigyázz mit válaszolsz, most még van esélyed megúszni az Ivadék nélkül!

A tét tehát 3 *Spawn* DVD, a kérdés pedig:

**Ki találta ki a *Spawn*-t?**

1. Tod McFarlane
2. Rob Zombie
3. Senki, csak úgy előkerült magától

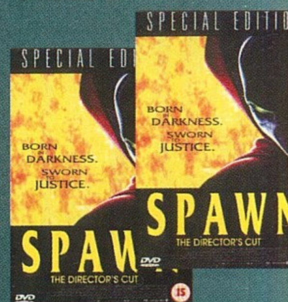
**A válaszokat, a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére**

- **Levél: Budapest, Pf. 141. 1306**
- **SMS: 06 20 / 991-9979**
- **E-mail: info@tofproductions.hu**

**A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:**

- Lugossi Ferenc, Miskolc
- Új Zoltán, Budapest
- Keresztes Éva, Budapest

Az *A nagy zabálás* nem a Coen testvérek filmje. Gratulálunk!

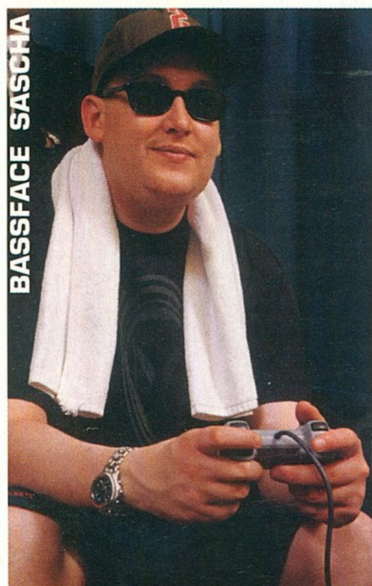


# PSM VERSUS... BASSFACE SASCHA

# MURÁNYI

>Helyszín: Murányi Kereskedőház Mammut Üzletközpont
>>Cím: 1024 Budapest, Lövőház tel: 345-8200
>Produkció: kszk+szg@tof.productions
>>E-mail: info@tofproductions.hu
>Szöveg: Kósa Szabó Krisztina Sinka Zoltán Gábor
>Fotó: Már András

A NÉMET DRUM AND BASS FÉLISTEN ÉVRŐL ÉVRE ELLÁTOGAT HOZZÁNK. BASSFACE AZONBAN NEM CSAK AZ ULTRA NEHÉZSÚLYÚ ÜTEMEIRŐL KÖZISMERT, HANEM A SZTÁRA LŰRÖKTŐL MENTES, IGAZÁN ROKONSZENVES VISELKEDÉSÉRŐL IS. AZT AZONBAN EDDIG MÉG KEVESEN TUDTÁK, HOGY A VIDEOJÁTÉKOKNAK IS ELKÖTELEZETT HÍVE.


BASSFACE SASCHA

**Június végén, a Volt Fesztivál vendége volt Bassface Sascha, sem a fellépésre, sem a *PSM* játékszeánszára nem egyedül érkezett, hanem DJ Sebel és MC Killah Bee társaságában. Az esti buli előtt találkoztunk velük és a srácok már akkor is ezerrel pörögtek. Minden érdekelte őket, a TV áraktól a speciális irányítókig. De leginkább a lányok és a pezsgővásárlási lehetőségek. Persze azért játszani is maradt idejük, ezeket a programokat favorizálták: *Micro Maniacs, No Fear Mountain Biking, Muppet Racemania, Quake.***

PLAYER 1

BASSFACE SASCHA. Az egyik leghíresebb német DJ. Talán hét éves lehetett, amikor már az összes meselemezét szétszkreccselte. A mamája, rendkívüli pedagógiai érzékkel, elvitte egy DJ ismerőséhez, aki látva a fiúcska tehetségét a lemezjátszókhoz engedte az egyik legmenőbb frankfurti klubban. Élete első profi DJ szettje után rohamosan beindultak a dolgok, így Saschának már több mint 20 éves DJ pályafutás áll a háta mögött. ő az egyetlen nem angol drum & bass DJ, akit a legkeményebb londoni mag is elismer. Pedig nem is fekete.

A házában egy egész szoba van berendezve a megfelelő játékkörülményekhez, a létező összes konzol, kiegészítő és program megtalálható itt. Az időbeosztása azonban nem igazán teszi lehetővé azt hogy hódolhasson játékszenvedélyének. Ezért is volt különösen hálás dolog ilyen kivételes alkalom, játékok, haverok és semmi más, a pár szabad budapesti órájában.




PLAYER 2

DJ Sebel. A berlini drum & bass élet kulcsfigurája, az Ikon nevű klub residen DJ-e és nem utolsósorban Bassface pro ducertársa. Sebel, a szablya, szintén ne mozog idegenként a PlayStation világál sem, megszállott *Driver* rajongó.

PLAYER 3

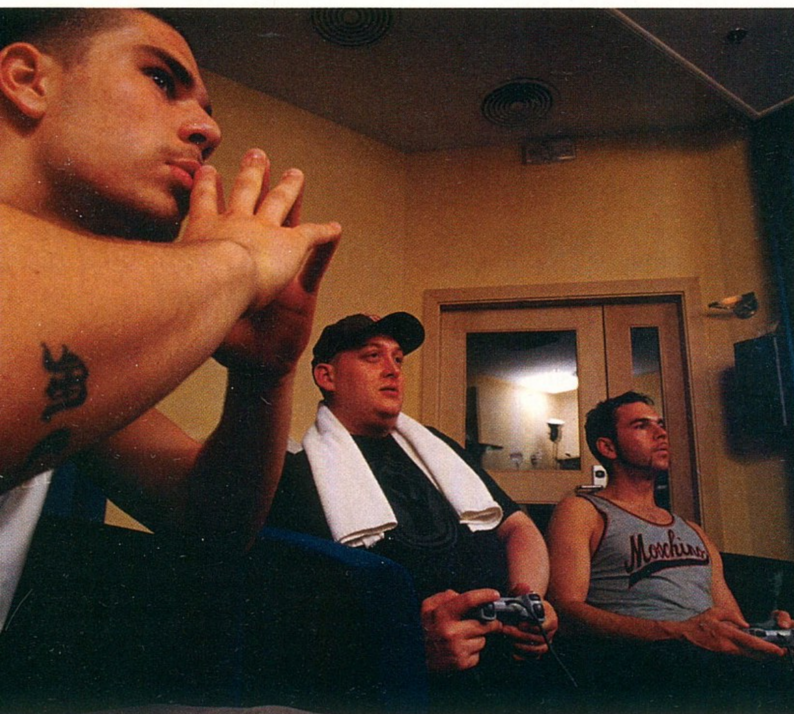
MC Killah Bee. A DJ egyik legfontosabb társa, az MC, azaz a ceremóniamester, hangulatfelelős. Annak ellenére, hogy egyszerűnek tűnik a dolog, valójában a egyik legnehezebb feladat az övék. Am DJ-k rakják fel a lemezeket és kevernek az MC-k csak a hangjuk és a mikrofonj segítségével kergetik őrületbe a közönséget. Killah Bee a legjobb német MC, Saschával együtt hihetetlen dolgokra képesek, a lehengerlő ritmusok, a köve basszusok, Killah Bee hangja és szavai felérnek egy kivégzőosztaggal. A játékszeánsz alatt végig csendesen figyelt, c annyit árult el, hogy a *Tony Hawk's Skateboarding* a kedvence, mert realisz kus, és nagyon jó az irányíthatósága. D amikor a *Quake* került sorra, hihetetlen aktivitásról tett tanúbizonyságot. Ismer minden sarkot és mosolyogva teljesen lealázta a barátait.

MICRO MANIACS

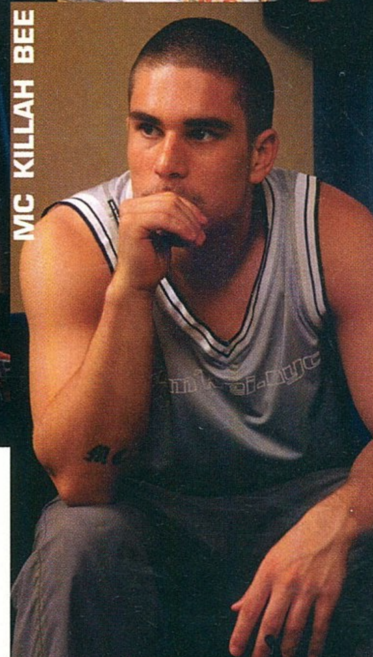
Az igazán jó játékok mindig és mindig előkerülnek, bármilyen korú és nemű já kosnál sikert aratnak. A *Micro Maniacs* már számtalan alkalommal megörvende tetett minket, most sem volt ez máské A srácok őszinte lelkesedéssel vetették bele magukat a küzdelembe, bár jó néhányszor nekifutottak az első szintekne a végére tökéletesen elsajátították az irányítás és a pályák trükkjeit is. A fürd szobás és a buli utáni medencés helysz bizonyult a legnépszerűbbnek, de ez ne is csoda veterán party-harcosoknál. A l eredményesebb játékos Sascha volt, ak egyébként is nagy barátja az aranyos mászkálós játékoknak.

NO FEAR MOUNTAIN BIKING

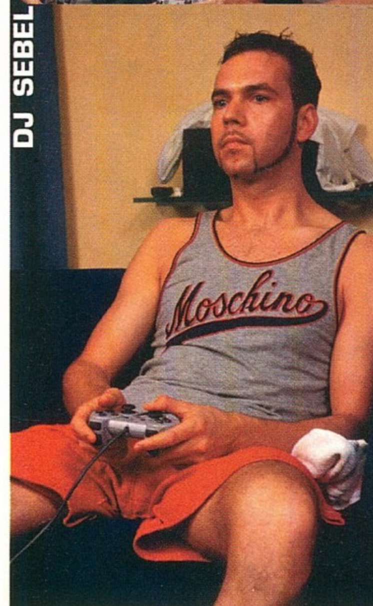
Sebel, már az intro alatt elárulta, hogy







MC KILLAH BEE





DJ SEBEL

valamikor még megszállott bringásnak számított, de akkoriban még Hamburgban próbálgatta szárnyait, ahol köztudomásúlag nem sok hegy van, így nem tudja, hogy itt a játékban mire lesz képes. A magyar lányok szépségének adózva, mindannyian női karakterekkel vágtak neki a lejtőknek. Sebel félelmei beigazolódtak, inkább az esések és a borulások remekül kivitelezett variációit mutatta be, míg Sascha ismét, bár egy kicsit nehezebben mint az előbb, de győzedelmeskedett. Sebel a választott karaktere rossz étkezési szokásait ecsetelte, míg Bassface a győztestől nem megszokott módon nem igazán lelkesedett a játékért.

- Olyan, mint az összes többi versenyjáték, az elején nem igazán érdekes, ha megismered akkor már nagy buli, de engem nem vonz ez az egész, mert a grafika szerintem nem az igazi. - vélekedett Sascha.

## MUPPET RACEMANIA

A sorozat mindenkinek abszolút ismerős, sőt hatalmas kedvenc volt, így a program is igazán nagy érdeklődést váltott ki. Mindenki a kedvenc szereplőjével vágott neki az első, a mocsaras pályának. De sem Breki, sem Gonzo nem akart az irányításnak engedelmeskedni. A mulatság ennek ellenére hatalmas volt, az érzést csak fokozták a filmbejátszások. Bár abban mindenki egyetértett, hogy kár, hogy a két öreg bácsival nem lehet versenyezni. A játék tökéletes káoszba fulladt, leginkább egy kabaréra emlékeztetett. Az egész jelent nyugodtan megállta volna a helyét a Muppet Showban is. Sascha énekelte a zenét, Sebel lehetetlen helyekre kavarodott és hangosan kommentálta az eseményeket. Az eredmény értékelhetetlen, de a *Muppet Racemania* mindenkinek belopta magát a szívébe.

## QUAKE

Eljött Killah Bee ideje, bár már a játék elején elárulta, hogy szerinte ez program nem a gyereknek való, sőt. Sok felnőttnél is komoly zavarokat okozhat, ha a *Quake*-ben szerzett tapasztalataikat az életben akarják kamatoztatni. Ezzel a *PSM* mindig is maximálisan egyetértett, de ma már azért ez világos minden olvasó számára is, nem? A mérkőzés természetesen Killah Bee elsöprő fölényét hozta, senki nem tudta megakadályozni abban, hogy azt csináljon a többiekkel, amit akart. Pedig ők is nagyon azon voltak, hogy nekik is jusson valami babér, de ezúttal nem így alakult.

## THE END

A csapat a fellépés közeledtével szedelőzködni kezdett, egy kis pihenő és egy komoly magyaros vacsora után kíméletlenül meghajtották a Volt Fesztivál közönségét. A közönség lelkesen ünnepelte őket, talán nem is volt olyan ember, aki ne táncolta volna át az éjszakát. Ha lemaradtál volna a buliról, a *PSM* szokás szerint egy fantasztikus lehetőséget nyújt, hogy ne maradj ki Bassface Sascha zenei világából. Csapj le a nyeremény CD-re, hidd el, nem fogsz csalódni! ■

## JÁTÉK

BASSFACE SASCHA> DIFFERENT FACES



Azoknak, akik eléggé el nem ítélhető módon, még nem hallották BassFace zenéjét, itt a vissza nem térő lehetőség! Csak helyesen kell válaszolni és három szerencsés máris egy-egy dedikált Bassface Sascha CD-t mondhat a magáénak!

**Hány éves DJ pályafutás van Bassface Sascha háta mögött?**

1. **kb. fél éve látott először lemezjátszót**
2. **van az már talán tíz év is**
3. **több mint húsz éve profi DJ**

**A válaszokat, a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére**
- **Levél: Budapest, Pf. 141. 1306**
- **SMS: 06 20 / 991-9979**
- **E-mail: info@tofproductions.hu**



Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

# VISSZHANG

IKERLEVÉL * EBBEN A HÓNAPBAN ÉRKEZETT A LEGTÖBB RAJZ (92) * LARA HÍVŐK ISMÉT AKCIÓBAN * SZTÁRLEVÉL PÓKEMBER * KRITIKA?!



**Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ**

Rengeteg levél jött, és azt kell válaszoljam azoknak, akik a második vagy harmadik levél után se találják itt magukat, hogy ne búsuljanak, mert minden sort elolvasok, nagy részüket a teljes szerkesztőség, minden szót meghallunk, de megmutatni csak annyit tudunk, ami ide kifér.

**És most íme, levelezési rovatunk működésének eddigi legfurább levele:**

**„Kedves PSM!**

*Az újságotok szuper. Szeretném, ha ebben az évezredben is örvendeztetnétek a számítástechnika imádóit. A kedvencem a Toy Story II. Ebben a levélben küldöm a jókívánságaimat. Fogadjátok szeretettel a rajzomat is, amit a kedvenc játékomról rajzoltam. Üdvözlettel:"*

Nagy Tibor, Nyírbogát

Eddig nem túl izgalmas, ugye? De ha elárulom, hogy a rajzból és a levélből is két-két példányt kaptunk, méghozzá kevés eltérésekkel? Például a másik levélben *Medi Evil*-t is nagyon kedvelik. Az aláírás pedig István, és Mr. Potato Head kesztyűje fehér, nem szürke. A potato-t egyébként ejtik potátó és potéjtó formán is, talán ez lehet a magyarázat... Vagy az, hogy egy testvérpár ijesztget itt minket, vagy a posta is visszhangzik néha, nem csak a mobiltelefon... Ám legyen, ajándékot küldünk majd, ha megfejtettük a talányt.

**Na most jön minden levrov csúcsa, a kritika. Így kezdődik:**



**Mr. Potato Head, Nagy Tibor vagy István, de mindenképpen Nyírbogát**

**„Helló PSM,**

*Miközben olvastam a levelezési rovatot, azt vettem észre, hogy szinte egyetlen negatív kritika sincsen berakva. Jó lenne, ha ilyeneket is leközölnétek, hátha nem is hülyeség..."*

Sulyán Ákos, Orosháza

Mielőtt továbbmennénk, és ígérem, soha többet nem lovagolok szavakon, de a negatív kritika az dicséret. A kritika már önmagában is negatív. De nézzük csak a lehetséges okokat:

1., Nem kapunk számottevő kritikát.

2., Mindet a szemétbe dobjuk, de még előtte összetépjük cafatokra, meggyújtjuk, és viaszfigurát készítünk a levélírók nevével, és tűkkel szurkáljuk

(Igazság szerint nem kapunk kritikát, de ha mégis kapnánk, külön alkalmazott gondoskodik arról, hogy az még a rovat készítése előtt idejében a szemétbe vándoroljon, elégjen, és a viaszbábú, stb., nehogy Anikó idegösszeroppanást kapjon – szerk.)

De nézzük csak a levelet tovább:



**Kingsley,**
**a rókalovag, Takács Benedek munkája**

*„...Az újság tetszik, viszont a leírásokban jobb lenne, ha több tippet írnátok az adott játékhoz, nem pedig csak azt, hogy mennyire tetszett stb.*
*(...)"*

Takács Benedek, Pécs

És ezzel vége is. Nem strapálta magát a kedves Benedek. Akart ő kritizálni, de nemigen jutott az eszébe semmi savas, harapós. Különben is, rendszeres olvasónk. Ezek mellett még azt is javasolja, hogy írjunk ki rajzpályázatot játékokkal kapcsolatban. Kedves Benedek, a levrov mindig szeretettel várja a rajzokat, és mint csodálkozva fogod tapasztalni, a Te műved is ide került. Jellemző módon Kingsley, amint éppen morcos pofát vág – de a kért számok közül valamelyiket elküldjük, csak a leírásokat tépkedem ki belőle, hisz azok neked úgysem tetszenének...

## SZTÁR LEVÉL

## „Kedves PSM szerkesztőség!

*Az újság nagyszerű! A cikkek fenomenálisak. A kedvenc PSX újságom. (Amúgy is a kedvencem) Nagyon szeretem a Final Fantasy VII-VIII-at, Legacy of Kain: Soul Raver-t és szerintem a Pókember is nagyon jó lesz. Erről készítettem egy rajzot. A demo CD nagyon sokat segít! (gondolom, tudjátok miben) Remélem, ez az újság nem szűnik meg, mint egy másik kedvencem, a Spawn!"*

Susa Dávid, Kisecs




Gratulálunk Kisecset fiatal (10) lakójának, aki ige eredeti rajzával keltett derültséget a szerkesztő ségben (nem is lehet vigyorgás nélkül megállni, igaz?) és nagyon bízom benne, hogy valami kép zőművészeti pályát is érinteni fog élete során.

**El kell érnem a Magazint!**
**– Susa Dávid Pókembere a *PSM*-ért hajt**

**Más. Kedves olvasónk E-mailen rendelt lapját megkapta, ami mutatja, hogy milyen nagyszerű is a modern technika, mikor éppen működik, majd így folytatja:**

*„(...) Pár hónapja, hogy befogadtunk a családba egy kóbor PSX-et, azóta dühöng a komplett őrület. 9 éves Gergő fiammal együtt, időt, energiát nem ismerve (tán sajnálva – szerk.) csak a Croft-lány körül legyeskedünk. Gergely ugyan Dr. B.-t is üldözi, meg FIFA-zik, (míg ráfázik, bocs, de rossz volt – szerk.) de az igazi isten(nő) számunkra LARA! Olyannyira, hogy mivel figurát nem lehet beszerezni, még arra is rávett, hogy egy MK-s Kitana figurából plasztikázzak át egy Lara-t. (...)"*

Gy. Szabó Ferenc, Érd

Aki igazából Lara posztert, figurát, vagy akármilyen Lara relikviát keres. Hát, mivel nem reklámozhatok itt semmiféle céget direktben, de ezt már többször kérdeztétek: Ha a legújabb és legnagyobb plázában, amit valami Centernek hívnak, nyitott szemmel cirkáltok, és persze van nálatok fáklya, valamint két kézifegyver az alkalmatlankodó múmiák és biztonsági őrök ellen, meg nyílpuska, meg hátizsák, meg iránytű, nos akkor, a kezetekben a *PSM*-mel, háttal állva a vízesésnek, előre jobb kéz felé találtok majd egy titkos barlangot, ahol egy majdnem életnagyságú Lara áll a bejáratnál, és elképzelhető, hogy a megfelelő ősi szavak és némi aranyak vagy forintok ellenében figurákat is kaptok – de mindezt nem tőlem tudjátok. Ja, és az emeletet lesztek szívesek magatok kideríteni, de alighanem posztert is adnak majd, úgyhogy megéri. Ez szól mindazoknak, akik valaha is kerestek figurákat valamelyik játékból. Ferenc további észrevételeit a Tündérnek továbbítottam, aki majd nyilván feldolgozza azokat, ha csak nincs neki is külön alkalmazottja megszűrni a leveleket...

Időközben átrágtuk a májusi szám olvasói kérdőíveit, am levonva a hasznos tapasztalatokat, arra jutottunk, hogy érdemes ilyen kérdőíveket befűznünk, mert azt többen elolvassák, és több százan visszaküldik. Néhányuknak ajándékot ígértünk ezért a csekélységért, s most következ a szerencsések:

### NYERTESEK

**Lévai Zoltán 1138 Budapest, Váci út 131. Fsz./57**
**Szabó György 1204 Budapest, Közműhelytelep u. 3. II./2**
**Burgyán Benő 2254 Szentmártomkáta, Rákóczi út 52**
**Szabó Tamás 9145 Bágyogszovát, Fő u. 34**
**Bánszki Sándor 3263 Domoszló, Ady u.17**
**Bankó Tamás 2100 Gödöllő, Damjanich u. 12**
**Luliák Zoltán 8000 Székesfehérvár, József Attila út 2/C. VI.**
**Czank János Tamás 7100 Szekszárd, Rákóczi utca 97.**
**Orosz Zsoltné 7636 Pécs, Tildy Z. u.39. V./16.**
**Solymár László Róbert 1165 Budapest, Csipkés köz 9. I./4.**

**Kik azok a szerencsések, akik egy teljes napon át nyűhetik a P**
**Majoros Zoltán, Vác**
**Horváth Attila, Budapest**
**Szendi Csaba, Budapest**

**Őket a részletekről levélben tájékoztatjuk.**

**Bozsik Péter negyedik, hozzánk írott levele jön zárszó**

**„Kedves Anikó,**

*(...) Én egy tini korban lévő fiú vagyok. Novemberben má betöltöm a tizenharmadik évemet. Imádok udvarolni, de PSX játékokkal egy csaj sem vetekedhet. Kedvenc újságor PSM..."*

Bozsik Péter,

**Na vége jól, PSX mindenkinek**

Klausz

# LETÖLTÉS

**MI AZ: KEREK, ÉS DUGIG VAN PAKOLVA JÁTÉKOKKAL? NOS, EZ VOLNA AZ EHAVI DEMÓLEMEZ...**






**SZERKESZTETTE:**
**Catherine Channon**

A *Star Trek világa...* Igen, mindannyian ismerjük, és azzal is tisztában vagyunk, hogy nagy a jókedv egy ilyen játék kézbe kaparintásakor. Ezért is lehet, hogy az ehavi demó-termés láttán az egész iroda a hasát fogta nevettében: bombák robbannak, ocsik törnek szanaszét, nyulak ugrálnak kötélen, sőt, még a nindzsák is elyet kaptak a korongon – mi lehetne ennél jobb? Talán egy kis gördeszkás rület? Emberek, nagyon elkényeztetünk benneteket...

Catherine Channon

## A 61. LEMEZ HASZNÁLATA

etöltés után a ← és → jobbra gombokkal scrolozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó lindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó tán resetelned kell.

**Problémáid vannak a CD-vel?**
Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!




**Krasss, buum stb...** ne felejtsd el: nem te vagy az egyetlen a pályán, aki pusztítani akar

# Destruction Derby Raw

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | SCEE |
| ■ MŰFAJ | Versenyprogram |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Az autók tönkrezúzásának legnépszerűbb fóruma most visszatér az ehavi demó CD-n. Részt vehetsz a pusztítás két formája közül – a fanatikus Wreckin' Racin és a Destruction Derby – közül a neked szimpatikusabban. Az előbbiben egy Raven vagy egy rendőrautó kormánya mögött ülve száguldhatsz körbe három pályán. A cél, hogy első helyen és egy darabban érj a célba, miközben persze gyűjtheted az extra pontokat a többiek szétroncsolásáért. A névadó Destruction Derby egy totális háború a Dockland arénában. Két- vagy négyjátékos módban harcolhatsz, a Raw Van vagy a Cheetah volánjánál. Az autó színét a járműválasztásnál a ◎ gombbal választhatod ki.

**■ Irányítás**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Gyorsítás |
| ◎ | Tolatás |
| ◎ | Fék |
| L1 | Nézetváltás |
| L2 | Kiégetés |
| R1 | Visszanézés |
| R2 | Kézifék |

**■ Egyéb jellemzők**
A *Destruction Derby* teljes verziója 31 pályát tartalmaz, ezek között található három aréna is, amelyekben a 24 autó egyikével élheted ki minden agressziódat.

**■ További infók**
A *Destruction Derby* nagygenerálon esett át a *PSM11* hasábjain található leírásban.








**Talán nincsenek** leszedhető Klingonok, de a Romulan hajók is elég gondot okoznak majd...

# Star Trek: Invasion!

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | Activision |
| ■ MŰFAJ | Űrcsata |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Egy örökkévalóságnak tűnő idő után a *Star Trek* végre megérkezett PlayStationre is. Az *Invasion!* Egy harmadik személyű lövöldözős, amiben a lézerfegyvereket kedvelők kiélhetik magukat. A demóban egyenesen az akció közepébe csöppensz. Egy Romulan csatahajó megtámadott egy szövetségi hajót a Xerian szektorban. Rúgd őket valagba.

■ **Irányítás**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Elsődleges fegyver / lenyomva fegyvertöltés |
| ◎ | Fegyver üzemmód |
| Ⓐ | Mozgás-zár |
| ⊡ | Másodlagos fegyver / lenyomva fegyvertöltés |
| SELECT | Nézetváltás |
| ↑ | Nézet lefele |
| L1 | Balra forgás / balra oldalazás |
| R1 | Jobbra forgás / jobbra oldalazás |
| L2 | Sebesség csökkentése / fék / gyors hátramenet |
| R2+L2 | Erősítés |
| L1+R1 | Elkerülő manőver |
| L1+R1+L2+R2 | Hátsó nézet |
| R2 | Sebesség növelése / szökési sebesség |

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verziós játékban több mint húsz akció, 8 hajó és 30 fegyver áll rendelkezésedre.

■ **További infók**

Tégy egy utazást a *PSM 13.* számában







**A Studio 3** bombázósdija minden mérték szerint elegendő robbanást kínál. Ha!




# Silent Bomber

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | Studio 3 |
| ■ MŰFAJ | Bombázós |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Ez lesz az idei év egyik legkirobbanóbb sikere. A *Silent Bomber* egyedi, és enyhén retrós megközelítésben adja elő a bombázást. A demóban szerepel a jól eltalált Tutorial (tanuló) mód, ahol álló és mozgó célpontok megsemmisítését sajátíthatod el, lépésről lépésre. Eleinte csak a legalapvetőbb bombákkal vagy felszerelve, de ahogy egyre tovább jutsz, egyre halálosabb szerszámokat gyűjtesz be. Ha átbombáztad magad a gyakorló részen, elérkezel a teljes verzió első pályáihoz, ahol a játék percről percre mániákusabbá válik. A demó végén találkozhatsz a teljes verzió első főellenségével, és nála minden TNT-tudásodra szükséged lesz...

■ **Irányítás**

| | |
|---|---|
| ↑↓←→ | Mozgatás / bomba célzása |
| ⊗ | Ugrás |
| ⊗⊗ | Extra ugrás |
| Ⓐ | Bomba felrobbantása |
| ⊡ | Bomba telepítése |
| ⊡⊡ | Dupla bomba telepítése |
| ⊡ | Lenyomva tartva: célpont befogása |
| ◎ | Extra lőszer használata |

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verzióban még egy kimerítően pusztító jellegű párharc mód is helyet kapott.

■ **További infók**

Robbanj vissza *PSM 10*-ben lévő leíráshoz.




**Gyenge fickók** a kiborgok, allergiásak a lángszóróra, vízre, lézerre és szinte mindenre a játékban. Szerencsére válthatsz a karakterek között (gyors, de gyenge – cammogó nehézsúlyú) a legjobb megoldás érdekében

# MoHo

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | Take 2 |
| ■ MŰFAJ | Akció / arcade |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Ebben a szokatlan darabban egy lábatlan robot-bűnözőt alakítasz, akinek gladiátor-szerű küzdelmeken kell átjutnia emberi fogvatartói mulattatására. A demóban a teljes verzió folyamatosan változó pályái közül háromban próbálhatsz szerencsét. Az elsőben (Carver's Delight) egy bizarr világon kell az ágyútüzet és akadályokat kerülgetve, és a kelleténél rosszindulatúbb robotokat lezúzva átszáguldanod. A második már kellemesebb környezetben játszódik, itt tokeneket kell időre begyűjtened; végül a Ground Zero egy *Gauntlet*-szerű verseny, ahol a lehető leggyorsabban kell célba érned. Minden pálya végénél kapsz egy kódot, ami a pályaidőből keletkezik.

■ **Irányítás**

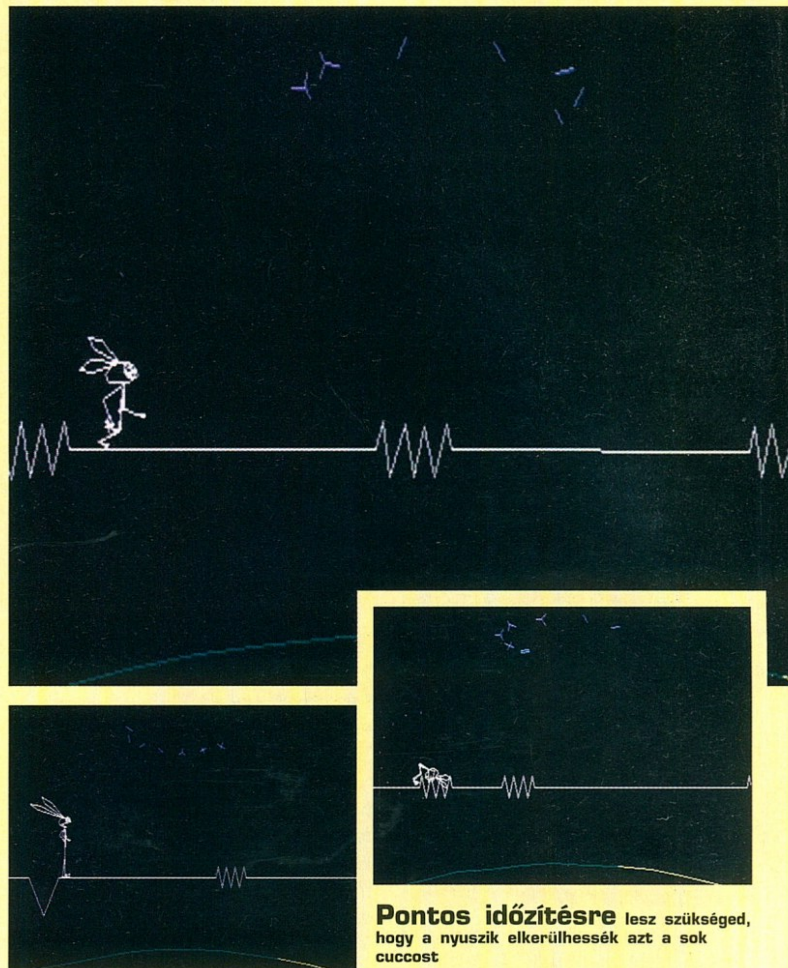
| | |
|---|---|
| ⊗ | Ugrás |
| ◎ | Támadás |
| ⊡ | Fék |
| ⊛ | Blokk |
| ↑↓←→ | Mozgatás |

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes játékban több, mint 70 pálya vár teljesítésre.

■ **További infók**

A *PSM13*-ban



**Pontos időzítésre** lesz szükséged, hogy a nyuszik elkerülhessék azt a sok cuccost

# Vib Ribbon

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | SCEE |
| ■ MŰFAJ | Zenés animációs játék |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Masaya Matsuura, a *PaRappa The Rapper* és az *Um Jammer Lammy* készítője újabb agyahagyott, egyszersmind zseniális művel örvendeztette meg a nagyérdemű közönséget. Egyszerű, némileg szürreális, és igencsak inspirálja az embert a játékra. A főszereplő Vibri, egy fehér rajzolt nyúl, aki boldogan ugrál egy fehér kötélen a zenére. A te feladatod ott kezdődik, mikor elkezdenek megjelenni az akadályok, és ilyenkor meg kell találnod a megfelelő gombot (vagy gomb-kombinációt), hogy elkerüld őket. Ha nem sikerül győzelemre vinned a tapsifülest, Vibri egy apró, kukacszerű, kockafejű lénnyé változik... A demóban belekóstolhatsz a teljes verzió kínálta izgalmakba. Hajrá!

■ **Irányítás**

| | |
|---|---|
| ↓ | V alakú lyuk |
| ⊗ | Háromszög hullám |
| L1 | Blokk |
| R1 | Hurok |

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verzióban Vibri-vel saját zenékre is gyakorlatozhatsz. Minél bonyolultabb a zene, annál nehezebben leküzdhetők az akadályok, úgyhogy nem ajánljuk a legkeményebb techno-kat...

■ **További infók**

További infók a 26. oldalon.

# Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

## Grind Session

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | SCEE |
| ■ MŰFAJ | Gördeszka-szimulátor |
| ■ VERZIÓ | Videó |

Készülj fel arra, hogy újra leporold a deszkádat és a kerekeket, mert a SCEE egy újabb körútra visz a deszkások mennyországába... Versenyezz akár a Street vagy a Competition kategóriában, a trükkökkel, amiket majd kivasalhatsz a deszkádból, biztosan az újságok címlapjára kerülsz. Lesz nyolc akadályokkal teli freestyle aréna, ezeket egyszerre maximum hatan próbálhatjátok ki. És mivé lenne egy valamire is való deszkás játék a szokásosan szereplő profik nélkül? A *Grind Session* soraiban elég díszes társaság gyűlt össze: John Cardiel, Ed Templeton, Cara-Beth Burnside, Daewon Song, és Willy Santos.





**Ez lenne** a játék, amely odakeni még a *Tony Hawk's Skateboarding*-ot is! Az tuti, hogy nagyon frankón néz ki. Nemsokára pedig érkezik a játszható demó...

## Tenchu 2

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | Activision |
| ■ MŰFAJ | Akció/kaland |
| ■ VERZIÓ | Videó |

Az Activision nyerő nindzsás játékát fogták, kipofozták, és egy komoly tuningoláson esett át, hogy egy igazán döbbenetes folytatás kerekedjen belőle. És emellett még mindig tele van rejtvényfejtéssel, utcai küzdelmekkel, lopakodással, és magával ragadó játékmenettel, ami olyan sikeressé tette az első részt. Mivel mindkét karakter mozgástárát kibővítették az ősi harcművészetek elemeivel, a lopakodást és harcot kedvelők egyaránt megtalálják majd a kedvükre való stílust. Gondolkozz csak egy kicsit: egy játék, ahol pizsamában rohangálhatsz felalá, kirabolhatod a hullákat, és lehet nálad egy zsáknyi dobócsillag, már csak jó lehet...







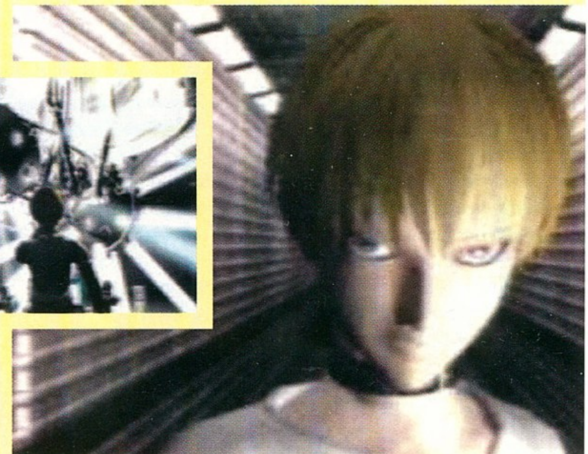
**Csak erős idegzetűeknek** – a *Tenchu 2*-ben lesz néhány módszered a gyilkolásra...

## Galerians

| | |
|---|---|
| ■ KIADÓ | Crave |
| ■ MŰFAJ | Túlélő horror |
| ■ VERZIÓ | Videó |

Ebben a pszichothriller darabban Rion, egy fiatal srác szerepét játszod. Elég szokatlan módon, Rion rádöbben, hogy telekinetikus képességekkel rendelkezik, és emellett még támadni is képes elméje használatával. A játékban Rion útját követjük végig, ahogy megpróbál elszökni titokzatos fogvatartói elől, és szép lassan megtanul bánni szellemi erejével. Fejtörőket kell megoldania, őröket kell legyőznie, és nem utolsó sorban folyamatosan kutatnia kell egy gyógyszer után, amely a kivételes szellemi megerőltetést ellensúlyozva az őrület itteni határán tartja őt – miközben egyetlen fegyvere az agya. A gyógyszerek nélkül ugyanis minden elveszett, és a *Galerians* titkára soha sem derül fény.





**Rion háziorvosa** már akkor gyanakodott, hogy valami van ebben e gyerekben, mikor kiskorában előre megmondta, milyen gyógyszert fog felírni...

# Vanishing Point

■ KIADÓ Acclaim
■ MŰFAJ Autó-szimulátor
■ VERZIÓ Videó

Ez az arcade racer egy totális sebesség-fesztivál. A hihetetlenül pergős akció, és a valósághű vezetési élmény az elkövetkezendő idők egyik kötelező darabjává tehetik. Több, mint 30 autó közül választhatsz, mint például a BMW, a Lotus, vagy ha kissé különlegesebbre vágysz, ott van például az üzemanyag-szállító teherautó – a játék valószínűleg megizzasztja majd jelenlegi riválisait... Akármilyen játékstílust szeretsz is, jobb, ha becsatolod a biztonsági övedet, mert a következő havi *PSM* demólemezen már egy villámgyorsan száguldó játszható demó is helyet kap majd.






**A grafika** talán csiszolt és finom, de azért számíthatsz néhány rázós pillanatra a játékban...

# Titan AE

■ KIADÓ Fox Interactive
■ VERZIÓ Filmelőzetes-file

Itt az első lehetőség, hogy belepillanthass a Twentieth Century Fox animált sikerfilmjébe – a *Titan AE*-be. De mit keres ez a lemezen?- kérdezhetnéd méltatlankodva. Nos, azok, akik figyelemmel kísérik a híreket, vagy a Tervezet hasábjait, tudhatják, hogy nemsokára játék is készül belőle. A *Titan AE* elnevezésű külső nézetű lövöldözős / arcade játék nem csak a film címét viseli majd, hanem nagyjából a történetet is követni fogja. Ahhoz, hogy egy kicsit többet is megtudhass az év vége környékén megjelenő játékról, lapozz a 20. oldalra.



**Ahhoz,** hogy megtudd, miért is olyan fontos ez a gyűrű, meg kell nézned a filmet

# A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- SZAGGASD FEL A FÖLDET A **TOCA WORLD TOURING CARS-SZAL**
- PRÓBÁLD KI A VÉRFAGYASZTÓ **IN COLD BLOOD-OT**
- LENGJ EGY KICSIT **SPIDERMAN-NEL**
- PLUSZ A **RAYMAN2, REVOLT 2, X-MEN MUTANT ACADEMY, INFESTATION, TERRACON,** ÉS **MÉG SOK MÁS**!



TOCA World Touring Cars



In Cold Blood



Spider-Man



Rayman 2

SZIGORÚAN TITKOS

# EXTRA

**HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTHETŐ CHEAT-EKET**
Rakj egy memóriakártyát a PlayStationödbe, és rakd be a demót. A főmenüből az ⊗ használatával válaszd ki a Download-ot, ezután a ↑ és a ↓ használatával scrollozhatsz végig a játékállásokon. Válaszd ki a kívánt mentést az ⊗ használatával, és az eltárolódik a memóriakártyádon. Ezeket a cheateket ezután a játékok teljes verzióihoz felhasználhatod.

**A** kizárólag a *PSM* demólemezen megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak másold őket a memóriakártyádra, és nosza...

## Colony Wars: Red Sun

A kétrészes cheat-ünk második fele. Most más elérésed lesz az utolsó két állomáshoz.





## Fear Effect

A játék egyből kezessé válik ezzel a letöltéssel, aminek a segítségével eljutsz az utolsó CD-ig, és a játék befejezéséig.





## Gran Turismo

Szerelkezz fel álmaid autóival – segít ebben ez a kedves kis letöltés, ahol az összes licencet megkapod.





## Devil Dice

A cheat kinyit 100 fejtörős pályát, így lesz mivel foglalkozni a hajnali órákban...



# A-Z

## AMIBEN BIZTOS NEM FOGSZ CSALÓDNI! ÍME A LEGJOBB JÁTÉKOK LISTÁJA KÉT OLDALON

## A

### ACTUA GOLF
(PSM 8/10)
Gremlin - golf.
A megfelelő játékos animáció, és a változatos kommentárok egész jó hatást biztosítanak.

### ACTUA SOCCER 2
(PSM 9/10)
Gremlin - foci.
Nem könnyű "betörni", de még így is a legjobbak között van.

### ADIDAS POWER SOCCER INT
(PSM 8/10)
Psygnosis - foci.
Új módok, és valósághűebb csapat-, valamint játékos tulajdonságok.

### ALIEN TRILOGY
(PSM 8/10)
Acclaim - lövöldözős játék.
Félelmetes *Doom*-kópia, ahol a hangsúlyt az intellektusra, és az ügyességre fektették.

### ALONE IN THE DARK
(PSM 8/10)
Infogrames - 3D akció/kaland.
Egyike a piacon található legszebb, és legjobban játszható kaland játékoknak.

### ALUNDRA
(PSM 9/10)
Psygnosis - Szerepjáték.
Zelda legendája a PlayStation-ön. Vigyázat, rabul ejt!

### APE ESCAPE
(PSM 9/10)
SCEE - 3D platformer
Az eddigi legjobb platform játék - azonnal rabul ejt.

## B

### BATTLE ARENA TOSHINDEN
(PSM 8/10))
SCEE - verekedős
Ez a fegyverekre alapozott 3D-s játék továbbra sem veszített varázsából.

### BISHI BASHI SPECIAL
(PSM 8/10)
Konami - party játék
Bulizós emberek számára felhőtlen szórakozást nyújt. A legjobb party játék.

### BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE
(PSM 8/10)
Virgin - verekedős
Egy hibátlan, gyors, és figyelemre méltó játék.

### B-MOVIE
(PSM 8/10)
GTi - lövöldözős
Meglepően igényes, és az elcsépelt téma ellenére is mutat egy-két újdonságot.

### BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR
(PSM 9/10)
SCEE - kalandjáték
Az egyik legélvezetesebb kalandjáték.

### BUBBLE BOBBLE 2
(PSM 8/10)
Virgin - platform játék
Aranyos játék, jópofa grafikával.

### BUST A MOVE 2
(PSM 9/10)
Acclaim - puzzle játék
Egyszerű, mégis lebilincselő Tetris szerű játék. Már-már legendás.

### BUST A MOVE 3
(PSM 9/10)
Acclaim - puzzle játék
Kategóriáján belül, ez az egyik legjobb két-játékos megoldás.

## C

### CHESSMASTER 2
(PSM 8/10)
Mindscape - sakk
Ha meg akarsz tanulni játszani, íme a nagyszerű lehetőség.

### CIRCUIT BREAKERS
(PSM 9/10)
Mindscape - verseny
Klasszikusnak számító, nagyszerűen kivitelezett, izgalmas játék. A legjobb négyjátékos módban.

### CIVILIZATION II
(PSM 9/10)
Activision - stratégiai játék
Lassú, és néha nagyon esetlen, de ennek ellenére vonzó játék.

### COLLIN MCRAE RALLY
(PSM 9/10)
Codemasters - autóverseny szimulátor
Az off-road autó szimulátorokat illetően, ez a játék igen magasra tette a mércét. Már-már a Gran Turismo szintjére.

### COLLIN MCRAE RALLY 2.0
(PSM 9/10)
Codemasters - autóverseny szimulátor
A megjelenést áttették júniusra, de a készítők remélhetőleg nem hazudtolják meg magukat, és előállnak a legjobb rally játékkal.

### COLONY WARS: RED SUN
(PSM 8/10)
Psygnosis - 3D űrháború
Egy lebilincselően izgalmas, látványos játék, amely kétség kívül a műfaj legnagyobbjai közé tartozik.

### COMMAND & CONQUER RED ALERT
(PSM 9/10)
Virgin - valós idejű háborús játék
Óriási játék, egy igazi klasszikus. Ezt semmiképpen se hagyd ki.

### COOL BOARDERS 3
(PSM 8/10)
SCEE - snowboard
Csak maximális elismeréssel nyilatkozhatunk erről a játékról, amely talán még elődjét is meghaladja.

### CRASH BANDICOOT
(PSM 9/10)
SCEE - 3D platform
Hatalmas, stílusos, és lenyűgöző játék, amely iskolát teremtett.

### CRASH BANDICOOT 3
(PSM 9/10)
SCEE - 3D platform
A lényeg nem sokat változott, de azért találkozhatunk egy-két jópofa újítással.

## D

### DEAD OR ALIVE
(PSM 8/10)
SCEE - jövőbeli verekedős
A rengeted finomítás ellenére is csak másodlagos szerepet tölt be a *Tekken 2*, vagy a *Soul Blade* mellett.

### DESTRUCTION DERBY 2
(PSM 9/10)
Psygnosis - autóversenyzős játék
Messze meghaladja elődjét, mind a látvány, mind a játszhatóság szempontjából. Briliáns.

### DIE HARD TRILOGY
(PSM 8/10)
EA - arcade/kaland
Három kiváló játék egynek az áráért.

### DOOM
(PSM 9/10)
GTi - lövöldözős
Íme A Klasszikus 3D lövöldözős játék.

### DRIVER
(PSM 9/10)
GTi - vezetős játék
Szemet gyönyörködtető látvány, és kielégítő játszhatóság jellemzi a játékot. Majdnem tökéletes.

### DUKE NUKEM: A TIME TO KILL
(PSM 9/10)
GTi - 3D kalandjáték
Kedves kis csokorban tálalja a videojátékok klasszikus darabjait.

## E

### EURO 2000
(PSM 8/10)
EA foci szimulátor
Egy újabb verzió, újabb őrület, de ugyanolyan lebilincselő, mint máskor.

### EVERYBODY'S GOLF2
(PSM 9/10)
SCEE - arcade golf játék
Igazi sport, valamint minigolf rajongók számára kötelező.

## F

### F1 2000
(PSM 8/10)
EA - verseny szimulátor
A PlayStation eddigi legjobban kidolgozott Formula 1-es szimulátora.

### FIFA '99
(PSM 9/10)
EA - foci szimulátor
Az egyik legjobb irányító rendszer ebben a játékban található.

### FINAL DOOM
(PSM 9/10)
GTi - lövöldözős
30 rémisztő új pálya, és némi újítás. Pont olyan alapmű, mint a Doom.

### FINAL FANTASY VII
(PSM 10/10)
SCEE - szerepjáték
A játék, a PlayStation-re készített kiválóságoknak egy újabb válfaja.

### FINAL FANTASY VIII
(PSM 10/10)
SCEE - szerepjáték
A legszórakoztatóbb játék.

## G

### G-POLICE
(PSM 9/10)
Psygnosis - verekedős szimulátor/lövöldözés
Bonyodalom, kiváló kutyaviadalok, és repülő ját teszik érdekessé programot.

### GRAND THEFT AUTO
(PSM 8/10)
BMG - bűnöző szimulátor
Ellentmondásos, és a grafika sem kiemelkedő. ellenére jó vele játszani, szórakoztató, és eredet

### GRAN TURISMO
(PSM 10/10)
SCEE - autóversenyző szimulátor
Üti, vágja az összes PlayStation autóversenyzős játékot, és a pokol fenekére taszítja őket.

### GRAN TURISMO 2
(PSM 10/10)
SCEE - autóversenyző szimulátor
Egy tökéletes játékhoz méltó tökéletes folytatás. Hihetetlenül szórakoztató.

## I

### INTERNATIONAL TRACK & FIELD
(PSM 8/10)
Konami - sport szimulátor
Első perctől kezdve rabul ejtő, többjátékos sportőrület.

### ISS PRO EVOLUTION
(PSM 9/10)
Konami - foci szimulátor
Minden szempontból lélegzetelállító. Erőlködés adja vissza a foci természetes mozzanatait.

## K

### KENSEI: SACRED FIST
(PSM 9/10)
Konami - verekedős
A *Tekken 3* ugyan biztonságban van, de ez a já szorosan követi a második helyen. Aprólékos részletek, és mélység jellemzi.

### KURUSHI FINAL
(PSM 9/10)
SCEE - puzzle
Hogy valakinél az esztétikum egy döntő szempon akkor ezt a játékot mindemképpen vegye meg.

## M

### MADDEN NFL 2000
(PSM 9/10)
EA - Amerikai foci szimulátor
Nem csak a legjobb amerikai foci játék, de az egyik legjobb sport játék is.

### MECHWARRIOR 2
(PSM 9/10)
Activision - mech stratégiai játék
Lebilincselő PC átirat, mely kiváló effektusokkal támasztja alá az akciót.

### MEDAL OF HONOUR
(PSM 9/10)
EA - kaland/lövöldözős játék
A történelmi háttér, a megalapozott cél orientált feladatok egyaránt érdekessé teszik ezt az akcióban nem szűkölködő játékot

### METAL GEAR SOLID
(PSM 10/10)
Konami -lopakodós játék
Egyszerűen nem lehet abbahagyni, a vége pedig felejthetetlen. A legeslegjobb játék.

### MICRO MANIACS
(PSM 9/10)
Codemasters - verseny játék
Itt aztán nincs idő a pihenésre, úgy pörögnek az események.

### MORTAL COMBAT 3
(PSM 9/10)
GTi - verekedős
A szórakozás garantált, a baj csak az, hogy olyan riválisok jelentek meg a színen, mint például a Tekken.

### MUPPET RACEMANIA
(PSM 9/10)
SCEE - go-kart verseny játék
Egy egész heti elfoglaltságot biztosíthat ez a sokszínű Muppet őrület.

### MUSIC 2000
(PSM 9/10)
Codemasters - zeneíró program
Kimagaslóan képviseli a hasonló programok széles skáláját. Ez egy kisebb csoda.

## N

### NBA: IN THE ZONE 2
(PSM 8/10)
Konami - kosárlabda szimulátor
Az eredetihez képest határozott fejlődést mutat, főleg a grafika, játszhatóság, és a valósághűbb megjelenítés terén.

### NEED FOR SPEED
(PSM 8/10)
EA - autóverseny játék
Tagadhatatlanul nagy rajongó táborral bíró játékkal van dolgunk. Rendkívül szórakoztató.

### NFL BLITZ 2000
(PSM 9/10)
Midway - amerikai foci szimulátor
A Tony Hawk's skateboard óta ez az egyik legelragadóbb játék.

### NHL '98
(PSM 9/10)
EA - hockey szimulátor
Fantasztikus grafika, játék, és hang.

## O

### ODDWORLD: ABE'S EXODUS
(PSM 8/10)
GTi - platformer
Gyönyörűen összerakott, kellemes felüdülést nyújtó játék, a gond csak az, hogy túlzottan hasonlít az elődjéhez.

### ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
(PSM 9/10)
GTi - platformer
A látvány kiváló, a játék pedig igencsak ötletes. Öröm vele próbálkozni.

## P

### PANDEMONIUM
(PSM 9/10)
BMG - platformer
Csodás külsejű, aranyos platform játék. Igazi gyöngyszem.

### PLAYER MANAGER 2000
(PSM 9/10)
3DO - foci management
Kétségtelenül igényes játékkal állunk szemben, még ha egy kicsit gyengébb is a LMA-nél.

## Q

### QUAKE II
(PSM 10/10)
Activision - lövöldözős
Hajolj meg a vitathatatlanul legkiválóbb első személyű lövöldözős játék előtt.

## R

### RAGE RACER
(PSM 9/10)
SCEE - arcade verseny
Kiváló arcade verseny játék, tökéletesen megmunkált cselekmény, és még a látvány sem utolsó.

### RESIDENT EVIL
(PSM 9/10)
Virgin - 3D kalandjáték
Hátborzongató, véráztatta játék némi rejtéllyel. Egy igazi horror legenda.

### RESIDENT EVIL 2
(PSM 9/10)
Virgin - 3D kalandjáték
Ez a klasszikusnak számító játék szinte teljesen ugyanolyan, mint az elődje. Nem túl hosszú, de óriási.

### RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM 10/10)
Eidos - 3D kalandjáték
Egész egyszerűen briliáns: szinte valóságos környezet, gonosz sötét erők, és megoldásra váró rejtélyek.

### RIDGE RACER TYPE 4
(PSM 9/10)
SCEE - versenyzős játék
Itt aztán kiélheted a gyorsulási mániád.

### ROLLCAGE
(PSM 9/10)
Psygnosis - jövőbeli versenyzős játék
A nehéz manőverezhetőség miatt, talán elmegy a kedved az üldözéstől, ám a kétjátékos módban nem fogsz unatkozni

### ROLLCAGE STAGE II
(PSM 9/10)
SCEE - jövőbeli versenyzős játék
A feljavított grafikának, és a kibővített játéknak köszönhetően a versenyzők már alig várják a startot.

## S

### SHADOW MAN
(PSM 8/10)
Acclaim - 3D kalandjáték
A pszicho-thrillerbe illő sztori a klasszikus 3D kalandjáték-alapokon nyugszik. Klasszikus mű.

### SILENT HILL
(PSM 9/10)
Konami - menekülj meg a rémségektől!
Alapmű. Izgalmas, eredeti, nagyszerű, mára klasszikussá vált program.

### SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN
(PSM 9/10)
Eidos - 3D akció/kaland
Az új trükkök és a teljesen megújult architektura a *Tomb Raider* utáni második helyre emeli a játékot.

### SPEED FREAKS
(PSM 9/10)
SCEE - go-kart verseny
Jópofa, kellemes játék. Benne mindent meg lehet tudni a kart versenyzésről.

### SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
(PSM 10/10)
SCEE - platformer
A tökéleteshez ezúton kerülhetünk a legközelebb. Szép munka.

### STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
(PSM 9/10)
Activision - Akció/kaland
Az erő most tényleg velünk van. Ez a hibrid játék így is óriási sikert aratott.

### STREET FIGHTER ALPHA 3
(PSM 9/10)
Virgin - 2D verekedős
Ha azt gondolod, hogy a játék a legfontosabb, akkor ez a program bizony tizet érdemel.

### STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
(PSM 9/10)
Virgin - 3D verekedős
Ha tetszett az SF2, ez a játék olyan érzéssel fog eltölteni, mintha most jöttél volna vissza a második nászutadról.

### SYPHON FILTER
(PSM 8/10)
SCEE - lövöldözős
Szép, igényesen kivitelezett játék, kár, hogy olyan hamar vége.

### SYPHON FILTER 2
(PSM 9/10)
SCEE - lövöldözős
Figyelemre méltó folytatás, melyet ízletes finomságokkal, javítottak fel.

## T

### TEKKEN
(PSM 9/10)
SCEE - 3D verekedős
Mestermű. Korábban nagy szerepet játszott a PlayStation sikerében.

### TEKKEN 2
(PSM 10/10)
SCEE - 3D verekedős
Egy szó, mint száz, ez a tökéletes verekedős játék.

### TEKKEN 3
(PSM 10/10)
SCEE - 3D verekedős
A világ legjobb verekedős játéka. Más, még csak a közelébe sem érhet.

### TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
(PSM 9/10)
Codemasters - verseny
Egyszerűen nagyszerű. Izgalmas, valósághű, nagyszerű hang- és videóeffektek.

### TOCA 2: TOURING CARS
(PSM 9/10)
Codemasters - verseny
Az első rész továbbfejlesztése. Az egyik legjobb autóverseny játék a *PlayStationre*.

### TOMB RAIDER
(PSM 10/10)
Eidos - 3D kalandjáték
Az akció és a felfedezés izgalmát ötvözi ez a nagyszerű játék. A hősnő pedig mindenki kedvence.

### TOMB RAIDER 2
(PSM 10/10)
Eidos - 3D kalandjáték
Jobb lett mint az előző rész! És Lara is vonzóbb - kell ennél több?

### TOMB RAIDER 3
(PSM 10/10)
Eidos - 3D kalandjáték
Lenyűgöző, izgalmas, magával ragadó játék. Az ember hónapokig a gép előtt ül, ha egyszer elkezd vele játszani.

### TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION
(PSM 10/10)
Eidos - 3D kalandjáték
Kétségkívül ez a sorozat legjobban sikerült epizódja.

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING
(PSM 9/10)
Activision - gördeszkás játék
Rendkívül szórakoztató és vonzó játék. Ha szeretsz gördeszkázni, akkor ez az amire vártál.

### TOTAL NBA '97
(PSM 9/10)
SCEE - kosárlabdajáték
Az első részhez képest annyi a különbség, hogy jobban odafigyeltek a mozgások szimulálására és a grafikára.

### TWISTED METAL 2
(PSM 9/10)
SCEE - autóvezetés
Részleteiben is kidolgozott, vonzó és izgalmas játék. Lélegzetelállító akció.

## U

### UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00
(PSM 9/10)
Eidos - futball játék
Szórakoztató, magával ragadó és izgalmas. Akár csak az előző rész.

## V

### VANDAL-HEARTS
(PSM 9/10)
Konami - 3D kalandjáték
Az animációk és az alapötlet teljesen jó, és a kivitelezésre sem lehet sok panasz. Csak hát egy kicsit elavult...

### V-RALLY 2
(PSM 9/10)
Infogrames - rally verseny
Ha szereted a rally-t, akkor ezt imádni fogod. Négy játékos mód, pályaszerkesztő ... - mi kell még?

## W

### WARCRAFT 2
(PSM 9/10)
EA - stratégiai játék
Sokkal részletesebb és elmélyültebb mint a *Command And Conquer*, de talán egy kissé kevésbé szórakoztató.

### WARZONE 2100
(PSM 9/10)
Eidos - valós idejű háborús játék
Minden kétséget kizáróan, ma ez a legjobb stratégiai szimulátor a *PSX*-re.

### WILD ARMS
(PSM 9/10)
SCEE - szerepjáték
Bár elmarad a *Final Fantasytól*, szép is, jó is a játék. Kiváló szórakozást nyújt.

### WIPEOUT
(PSM 9/10)
Psygnosis - verseny játék
A közeli jövőben játszódó, lebilincselő verseny. A tűzijátékok és a zene pedig felejthetetlen. tökéletes játék, mely igazi favorit a *PS* hívők közt.

**PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.**
**1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.**
**Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu**

**GAMES WORLD BT.**
Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
SNES., SMD II., Game Boy, Dreamcast.
**1191 Bp., Hunyadi u. 10–14. Tel.: 280-9091**

**PREMIER CENTER**
MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
9400 SOPRON, TORNA U. 8.

**GAME POINT**
PSX N64,
Sega kis- és nagykereskedése,
értékesítése, cseréje.
**2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.**
Tel.: 30/203-8646

**KONZOL BARLANG**
Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők.
Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletház, alagsor 7.
**Tel.: 31-75-35/2907 mellék**

**MEGACOMP**
Minden Playstation játék
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
**Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.**

**TOP GAME**
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
**BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007**

**TOP GAME**
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
**BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134**

**KONZOL STÚDIÓ**
Videojáték szakszerviz, és szaküzlet.
Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337
Web-site: www.konzol-studio.hu

**RICGAME BT.**
PSX? Segítünk! Ránk számíthat!
Részletfizetési lehetőség!
Bp.,VIII. Harminckettesek tere 4.
Tel./Fax:334-06-10; 06-20-9-555-770

**JÁTÉKÁLLOMÁS**
SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
**Gödöllő, Szilhát u. 4., Tel.: 06-28-421-988**

**NINTENDO SHOP-RON**
SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE
**9400 Sopron, Újteleki u. 50.**
**Tel.: 99-333-195**

**VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET**
PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
PC CD-ROM játékok bő választékban.
**8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.**
**Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660**

**PÁZMÁNY VIDEOTÉKA**
Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
**9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.**
**Tel.: 06-20/9-565-322**

**MEGA TOP-X**
PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
Akciós szoftver és hardver.
**9400 Sopron, Füredi sétány 6.**

**PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK**
MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK,
PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
**Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899**

**FIGURA PLAYSTATION**
Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, c
A játékok kipróbálhatók. PSM magazin ka
**1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-**
**NYITVA TARTÁS: H–P 10–18, Szo 10–1**

**PSX SOPRON**
Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlet
**9400 Sopron, Teleki u. 50.**
**Telefon: 99-333-195**

**PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLU**
PSX gépek, programok adásvétele, kölcsön
**Salgótarján, Kassai sor 12.**
**Tel.: 20/9-770-709**

**NEW GAME**
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK A
VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-48
**5000 Szolnok, Batthyány u. 22.**

**GAME CITY**
Konzol játékok kis- és nagykereskedése
Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cse
1139 Bp., Gömb u. 34. Tel.: 06-309-424-

**VIDEÓJÁTÉKOK**
**Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (**
**Tel.: 349-2744, 06-302-596-976**
**Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.:10-13-ig**

Ha itt szeretne hirdetni,
kérjük,
lépjen kapcsolatba
**Horváth Henrikkel**
a (1) 457-1123
telefonszámon, vagy
E-MAIL: horvathh@dccd.hu

Hirdetőinknek ingyenes
szövegírást
és grafikai kivitelezést
biztosítunk.

**NINTENDO, SUPER NINTENDO**
**N64, MEGA DRIVE II., DREAMCAS**
**SONY PLAYSTATION, GAME BO**

Dreamcast
GAME BOY
Nintendo
NINTENDO 64
PlayStation
SEGA

***Játékgépekhez programok és kiegészítők***
***árusítása. Játékgépek és tartozékaik kölcsönzés***
***cseréje, készpénzes felvásárlása, valamint***
***bizományos értékesítése.***
***Tel.: 62/487-314, Mobil: 20/915-5960***
***Cím: Szeged, Lugas u. 2. (Csillag térné***
***Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 10^00-18^00 szombaton: 10^00-***
***Kívánságra a rendelt árut postai utánvétellel is elküldj***

**TOP DRIVE PLUS**
kormány 3 féle rezgéstípussal
( N64 kompatíbilis) eladó.
Érd.: Livich Gergő, 06-1-303-0042

**Elcserélném eredeti Soviet Strike és Quake II**
**játékomat Tomb Raider I-II**
**vagy autóversenyre.**
Érd.:06-30-262-9816

***DREAMCAST GÉPEM***
(1 hónapos.) olcsón eladó,
vagy értékegyeztetéssel PSX-re cserélném.
Érd.:(30)9036-386

***PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ***
***V3 RACING WEAH***
kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
Érd.: 06-30-2034-589

# MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 063. oldalon.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, is Is Football, LOK: Soul Reaver, Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Roll- ge Stage II, Space Debris, letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Tombi 2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.

## MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

**Computer Média Kiadói Kft.**
**1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.**
**Telefon: (1) 467 6720**
**Tel./Fax: (1) 457 1123**
**E-mail: psm@cmk.hu**

Neved:
Címed:
Életkorod: Telefonszámod:

Aláírásommal megerősítve megrendelem a PlayStation Magazin korábbi számait, illetve előfizetését.

PSM 02 | PSM 03 | PSM 04 | Karácsonyi különszám
PSM 05 | PSM 06 | PSM 07 | PSM 08 | PSM 09

Előfizetési lehetőségek:
Fél évre 8 990 Ft
Egy évre 15 990 Ft

aláírás

az esedékes díjat a címzett fizeti.

Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

**Előfizetőinknek ajánlott!**
Régi és új előfizetőink az újságot mostantól ajánlott küldeményként kapják.

# A FEJLESZTŐI POKOL

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

## SZÍNRE LÉP KÉT ÚJSÁGÍRÓ AZ *ABSOLUTE PLAYSTATION MAGAZINTÓL*, HOGY ELŐZETEST ÍRJANAK A *LOTHAR*-RÓL – AZONBAN A DOLGOK NEM A TERV SZERINT ALAKULNAK...

Színre lép két újságíró az *Absolute Playstation* magazintól, hogy előzetest írjanak a *Lothar*-ról – azonban a dolgok nem a terv szerint alakulnak....

**Április 19., Szerda**
**Reggel**
Nos, egy hosszú éjszakát követően Eugene elárulja, hogy már „szinte 99,99 százalékosan" biztos benne, hogy az összes „betolakodó" képet eltüntettük a *Lothar* programkódjából. Teljesen nyilvánvaló, kinek köszönhettük ezt a kedves meglepetést – a tettes Mike, ex-játéktesztelő/producer, akit kirúgtak, miután egy képernyőfotókat tartalmazó lemezt eljuttatott egy Internetes játékmagazinnak. Biztos emlékeztek rá; vagy mégsem? A fejlesztőgárda néhány zordabb tagja megereszt néhány célzást arra vonatkozólag, hogy tudják Mike címét és ismernek egy nagyszerű baseball-ütő boltot, de Eugene, aki már némileg lenyugodott, csak annyit mond: „Az Isten szerelmére... ez most egy profi fejlesztőcsapat, vagy a *Keresztapa 4?*"

**Délután**
Épp most fejeztük be a megbeszélést a pénzeszsákokkal (ahogy mi a főnököket hívjuk). Úgy tűnik, a *Lothar* új szponzorra lelt: a neve Éhes Kopó Kutyakex. Az égvilágon még senki sem hallott róluk, de amint az kiderült, jelenleg ők a legnépszerűbb kutyaeledel-gyártók! A játék minden példányához jár majd egy Éhes Kopó nyereménykupon is, ami szerintem abszolút bövli fogás, de Stuart Stiltern, az egyik főmiller szerint most már nincs idő nyavalyogni. Ezek után csak annyit tudtam mondani, hogy „azért lehet, hogy egy CSOMÓ KUTYAKAJÁT nyerünk majd ezzel a szerződéssel!". Mit mondjak, nem tapsoltak meg...

**Április 20., Csütörtök**
**Reggel**
Nagyszerűen haladunk. A *Lothar* 85%-ban kész van, és várunk még két firkászt is az *Absolute PlayStation* magazintól, akik előzetest írnak majd a játékról. Fél órával a velük megbeszélt időpont előtt felszólnak a recepcióról, hogy ez bizonyos Mr. Jones akar velem beszélni. Emlékszem a két nyolc éves arcra, akik a múlt hónapban tesztelték a játékot. Azt, aki a... khm... nem kívánatos képeket látta, éppen Felix Jones-nak hívták! Éljen, éljen, ez egyre jobb lesz... Szerencsére Mr. Jones némileg megnyugodott, mikor elmagyaráztam neki, hogy a kép egy elszabadult e-mail vírus hatásaként került a játékba, és semmit sem tehettünk ellene. Csak ennyit mondott: „Ja, én is hallottam má' ezekről az I Love You - vírusokról..." Ekkor gyorsan a kezébe gyömöszöltem néhány játékot, amivel elégedett volt, és elment – épp mikor az újságírók megérkeztek...

**Délután**
Az *Absolute PlayStation* magazin emberei pont most mentek el, és nem mondhatnám, hogy lenyűgözve. A dolgok már az elején kezdtek rosszul alakulni, mikor a sajtóanyag után kezdtek érdeklődni, és én csak annyit tudtam kinyögni: „Hát izé, az még egy kicsit korai lenne...". Eléggé kiábrándultnak tűntek az ingyen pólók feltűnő hiányát észlelve is, és amikor felajánlottam nekik egy doboznyi Éhes Kopó Kutyakex-et, röhögésben törtek ki, és az egyikük még egy óra múlva is a könnyeit törölgette. Az idősebbik – ő volt a felelős szerkesztő – megígérte, hogy elküldi az előzetes egy példányát még a nyomdába kerülés előtt, de az arca meglehetősen piros volt a röhögéstől, és itt hagyta a cigarettáit.

**Péntek Április 21.**
Reggel nyugtalanító küldemény érkezett a postán. Kaptunk egy képet a *Reservoir Dogs* stábjáról, csak az arcok helyére a fejlesztőcsapat tagjainak képét montírozták. Alatta jókora nyomtatott betűkkel a következő szöveg állt: MELYIKÜK A PATKÁNY? Joe, a postás fazon azt kérdezi: „Ez egy kódolt üzenet. Hát nem láttátok a *Twin Peaks*-et?". Hát nem láttuk.




**A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:** A *Lothar* elkészül!!! (vagy legalábbis majdnem). A főprogramozó titkos szégyene, és... egy rendőrségi ügy.

# A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

# SPIDER-MAN

AZ E3 LEGJOBB PLAYSTATION-ÖS JÁTÉKA VÉGRE KÉSZEN ÁLL, HOGY KIVESSE HÁLÓIT. LENGJ TOVÁBB A KÖVETKEZŐ SZÁMBA, AHOL MEGTALÁLHATOD A JÁTÉK EXKLUZÍV LEÍRÁSÁT ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓJÁT! (ÉS TALÁN EGY PÁR HÁLÓVETŐT...)

**PLUSZ!** *Alien Resurrection* leírás! • A *Tomb Raider V: Project Eden* színfalak mögött ÉS LARA PS2-N! • Leírás és exkluzív demó Code-ék *TOCA World Touring Cars*-áról • Exkluzív térképek a *Colin McRae's Rally 2.0*-hoz • Elcsattan néhány keményebb ököl a *SpeedBall 2100*-ban • A legújabb hírek a *The World Is Not Enough*-ról • A *PSM* és a *Monkey* (komolyan!) • *F1 2000* és *Medal Of Honour: Underground* frissítések • Futás! Itt az *Ultimate Fighting Championship* • A legújabb hírek a *Final Fantasy* mozifilmről • A színfalak mögött: *Tenchu 2* • Most akkor említsük meg a *Vib Ribbon*-t is?



A **15.** SZÁM **SZEPTEMBER 1., PÉNTEKTŐL** KAPHATÓ

INTERNET:
KÓRHÁZAK

RÁDIÓ:
BUMM-BUMM FM




sociallifesupport.com

TELEFON / SZTEREÓ FM RÁDIÓ / INTERNET

(TÁRSASÁGI) ÉLETMENTŐ



MOTOROLA